

# SUOMALAISEN RAHAPELAAMISEN VUOSIKIRJA

2009



SISÄASIAINMINISTERIÖ



SOSIAALI- JA  
TERVEYSMINISTERIÖ

© Kirjoittajat, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Sosiaali- ja terveysministeriö ja Sisäasiainministeriö

Graafinen suunnittelu: Antti Tapola/Vinjetti Ky  
Editointi: Heikki Jokinen

ISBN 978-952-245-108-8 (painettu)  
ISBN 978-952-245-114-9 (pdf) (tarkistettu)

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2009

# Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009



**PELIHAITAT**



SISÄASIAINMINISTERIÖ



SOSIAALI- JA  
TERVEYSMINISTERIÖ



TERVEYDEN JA  
HYVINVOINNIN LAITOS

# Sisällys

	TIIVISTELMÄ	
	SAMMANDRAG	
	SUMMARY	
	ESIPUHE	
1.	RAHAPELIEN TOIMEENPANO	12
2.	PELIPOLITIIKAN LINJAUS ON KÄYNNISSÄ	15
3.	PALJONKO SUOMALAISET PELAAVAT?	17
3.1	Rahapelaamisen yleisyys	18
3.2	Tutkimus suomalaisten rahapelaamisesta	20
3.3	Nuorten rahapelaaminen	21
3.4	Eläkeläisten ja yli 65-vuotiaiden rahapelaaminen	23
3.5	Mikä kuvastaa 2000-luvun rahapelaamista?	24
4.	MIHIN PELIEUROT MENEVÄT?	25
4.1	Tuottojen jakamisperiaatteista	26
4.2	Pelaajille voittoina palautuva osuus	26
4.3	Arpajaisveron tuotto valtiolle	26
4.4	Tuottojen jakautuminen edunsaajille	26
4.5	Raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuottojen käyttö	27
4.6	Raha-automaattipelien, kasinopelien ja pelikasinotoiminnan tuottojen käyttö	27
4.7	Totopelien tuottojen käyttö	28
5.	PALJONKO RAHAPELEISSÄ LIIKKUU EUROJA?	29
5.1	Rahapeliyhteisöjen liikevaihto	30
5.2	Pelaajille maksetut voitot	31
5.3	Rahapeliyhteisöjen maksamat arpajaisverot	31
5.4	Rahapelaaminen henkilöä kohden	32
5.5	Rahapelaamisen kehitys viime vuosikymmeninä	33
5.6	Pelaaminen internetissä	36
5.7	Liikevaihto peliyhteisöittäin ja peliryhmittäin	36
5.8	Rahapeliyhteisöjen tuoton jako ja avustukset	41

6.	RAHAPELITOIMINNAN VALVONTA	44
6.1	Valvonnasta yleisesti	45
6.2	Rahapeliluvat	46
6.3	Pelisäännöt	46
6.4	Viralliset valvojat	46
6.5	Ratkaisusuositukset ja lausunnot	47
6.6	Rahapelitoiminnan muu valvonta	48
6.7	Luvattomat arpajaiset	48
7.	HAITTOJEN EHKÄISY JA HOITO	50
7.1	Rahapelihaitat	51
7.2	Ehkäisy, vähentäminen ja hoito	55
7.3	Uusia avauksia	60
8.	TUTKIMUKSELLA ON LYHYT HISTORIA	62
8.1	Rahapelitutkimus on Suomessa uutta	63
8.2	Tutkimuskentän toimijoista	63
9.	RAHAPELITOIMINNAN KANSAINVÄLINEN KEHYS	65
9.1	EU:n linjaukset rahapelitoimintaan	66
9.2	Suomen saama virallinen huomautus	66
9.3	Suomen arpajaislainsäädäntö ja EU-oikeus	66
9.4	EU-parlamentin päätöslauselma Online-rahapeleistä	67
9.5	Rahapelikysymykset EU:n neuvoston työryhmässä	68
9.6	Maailman kauppajärjestön ratkaisu	68
9.7	Kansainvälisestä yhteistyöstä	68
10.	LOPUKSI	69
LISÄÄ TIETOA AIHEESTA		

# Tiivistelmä

Rahapelien toimeenpano on Suomessa luvanvaraisia. Suomen rahapelijärjestelmää koskevan peruslinjauksen mukaan tulojen hankkiminen ihmisten pelihaluja hyväksikäyttäen tulee sallia vain rajoitetussa määrin ja yksinomaan varojen hankkimiseksi hyväntekeväisyyteen tai muun aatteellisen toiminnan tukemiseen. Marraskuussa 2007 sisäasiainministeriö asetti arpajaislakihankkeen toteuttamaan hallitusohjelman kirjausta, jonka mukaan hallitus ryhtyy tarpeellisiin toimiin rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten ongelmien rajoittamiseksi, rikollisuuden torjumiseksi ja rahapelien yksinoikeusjärjestelmän säilyttämiseksi.

Hankkeen ensimmäisen vaiheen säädösesitykset ovat parhaillaan eduskunnan käsiteltävillä. Toisen vaiheen loppuraportti sisältää rahapelijärjestelmää, rahapelitoiminnan ohjausta, rahapelien jaottelua ja valvontaviranomaisen organisointia koskevat säädösesitykset; ne ovat tämän kirjan julkaisemisen aikaan lausuntokierroksella.

Suomalaisten rahapelaamista ja rahapeliongelmia on kartoitettu väestökyselyjen avulla. Vuonna 2007 toteutetun tutkimuksen mukaan 15 vuotta täyttäneistä vastaajista 87 prosenttia on pelannut joskus elämänsä aikana rahapelejä. Yleisintä pelaaminen on 25–34-vuotiaiden ja 35–49-vuotiaiden keskuudessa. 13 prosenttia tutkimukseen osallistuneista vastaajista ei ole pelannut koskaan. Yli puolet 12–17-vuotiaista nuorista on pelannut jotain rahapeliä viimeisen vuoden aikana ja eläkeläisistä 35 prosenttia pelaa kerran viikossa. Suomessa on arviolta 130 000 (3 % väestöstä) viimeisen vuoden aikana rahapelaamiseen liittyvistä ongelmista kärsineitä. Heistä noin kolmannes (42 000) on peliriippuvaisia.

Arpajaisien toimeenpanon luotettavuus edellyttää toimivaa valvontaorganisaatiota. Valvontaa tarvitaan yhteiskunnalle mahdollisesti aiheutuvien kielteisten ilmiöiden estämiseksi. Samalla turvataan arpajaisiin osallistuvien oikeudet ja suojataan kuluttajia liiallisen pelaamisen aiheuttamilta ongelmilta. Useat eri ministeriöt ja tahot valvovat rahapeliluvan saaneiden yhteisöjen toimintaa ja taloutta, tuottojen käyttöä, toiminnan lainmukaisuutta sekä toiminnasta mahdollisesti aiheutuvia haittoja.

Rahapelaaminen voi aiheuttaa pelaajalle ja hänen lähipiirilleen monia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Sosiaali- ja terveysministeriö konsernilaitoksineen huolehtii rahapelihaittoihin liittyvästä tutkimuksesta, seurannasta ja ehkäisyyn sekä hoidon kehittämisestä. Sosiaalisten haittojen ehkäisy vaikuttaa pelaamiseen ja sosiaaliseen ympäristöön liittyviin tekijöihin. Peleihin, pelipalveluihin ja niiden rakenteeseen voidaan vaikuttaa pelitoiminnan säätelyllä sekä tuotteita ja palveluja kehittämällä.

Haittojen ehkäisyssä on lisäksi huomioitava peliriippuvuuden synnyn yksilölliset riskitekijät. Ehkäisevä työ voi kohdistua myös suojaavien tekijöiden vahvistamiseen. Rahapelaamisen sosiaalisten haittojen ja ongelmapelaamisen ehkäisy on kokonaisuus, joka muodostuu joukosta toisiaan täydentäviä toimia ja toimijoita. Vuosina 2008 ja 2009 kerätään ja välitetään tietoja rahapelihaitoista sekä kehitetään osaamista niissä.

Kansainvälisessä rahapelipolitiikan kentässä on meneillään useita prosesseja. On vaadittu rahapelimarkkinoiden vapauttamista ja yhteisten EU-säännösten antamista, jotta yhteisön alueen pelintarjoajat saisivat vapaasti toimia yhteisön alueella. Toisaalta vaaditaan, että rahapelimarkkinat pidetään kansallisen päätösvallan alaisina. Suomen kanta on, että kansallises-

sa sääntelyssä on voitava päätyä kansalliseen yksinoikeusjärjestelmään, jos se on rikosten ja pelihaittojen torjumiseksi tarpeellista ja oikeasuhtaista.

**Asiasanat:** rahapelaaminen, rahapelipolitiikka, rahapelijärjestelmä, rahapeliongelmat, rahapelihaitat, haittojen ehkäisy

## Sammandrag

Att anordna penningspel är tillståndspliktig verksamhet i Finland. Enligt grundprincipen för penningspelssystemet i Finland bör anskaffning av intäkter genom att utnyttja människors spellust endast tillåtas i begränsad omfattning och enbart för att anskaffa medel till välgörenhet eller annan ideell verksamhet. I november 2007 tillsatte inrikesministeriet ett projekt med uppdrag att se över lotterilagen för att verkställa det som inskrivits i regeringsprogrammet om att regeringen ska vidta nödvändiga åtgärder för att begränsa sociala problem förknippade med penningspel, bekämpa brottslighet och bevara monopolsystemet inom penningspel.

Författningsförslagen för projektets första fas behandlas som bäst i riksdagen. I slutrapporten för den andra fasen ingår författningsförslag om penningspelssystemet, styrningen av penningspelsverksamhet, typindelningen av penningspel och organisationen av tillsynsmyndigheten. Dessa förslag är vid tidpunkten för utgivningen av denna bok ute på remiss.

Finländarnas spelande av penningspel och de problem som det medför har utretts med befolkningsenkäter. Enligt en undersökning, som gjordes 2007, hade 87 procent av de svarande som fyllt 15 år spelat penningspel någon gång i sitt liv. Vanligast var spelandet bland 25–34-åringar och 35–49-åringar. Sammanlagt 13 procent av dem som deltog i undersökningen hade aldrig spelat. Undersökningen visade att över hälften av 12–17-åringarna spelat något penningspel under det senaste året, medan 35 procent av pensionärerna spelar en gång i veckan. I Finland finns det uppskattningsvis 130 000 personer (3 procent av befolkningen) som under det senaste året drabbats av problem med anknytning till spelande av penningspel. Av dessa personer var cirka en tredjedel (42 000) spelberoende.

En tillförlitlig penningspelsverksamhet förutsätter en fungerande tillsynsorganisation. Tillsynen är nödvändig för att förhindra eventuella negativa följder för samhället. Samtidigt kan man trygga rättigheterna för dem som deltar i lotteriet och skydda konsumenter mot problem som uppstår av omåttligt spelande. Flera olika ministerier och aktörer övervakar de penningspelssammanslutningar som fått penningspelstillstånd i Finland. Tillsynen omfattar sammanslutningarnas verksamhet, ekonomi och användning av intäkterna samt verksamhetens laglighet och de problem som verksamheten eventuellt medför.

Spelande av penningspel kan orsaka spelaren och dennes närmaste krets olika ekonomiska, sociala och hälsomässiga problem. Social- och hälsovårdsministeriet och dess koncernenheter

bedriver forskning och uppföljning i anslutning till spelproblem samt utvecklar även förebyggandet och behandlingen av spelproblem. Förebyggandet av sociala problem till följd av spelande av penningspel innebär att man påverkar faktorer som är förknippade med själva spelandet och den sociala miljön. Det är möjligt att påverka spelen, speltjänsterna och deras struktur genom att reglera spelverksamheten och utveckla produkterna och tjänsterna.

I anslutning till arbetet för att förebygga problem ska man dessutom beakta de individuella riskfaktorer som påverkar uppkomsten av spelberoende. Det förebyggande arbetet kan även inriktas på att stärka de skyddande faktorerna. Förebyggandet av sociala problem i anslutning till spelandet av penningspel och förebyggandet av problemspelande utgör en helhet som består av ett antal sinsemellan kompletterande åtgärder och aktörer. Åren 2008 och 2009 har man särskilt riktat in sig på att samla in en kunskapsbas och förmedla information om problem orsakade av penningspel ([www.thl.fi/pelihaitat](http://www.thl.fi/pelihaitat)) samt på att utveckla kompetensen i frågor som gäller sådana problem.

På det internationella fältet och inom EU:s penningspelspolitik pågår som bäst flera processer. Krav har framförts på avreglering av penningspelsmarknaden och antagande av bestämmelser på EU-nivå i syfte att tillförsäkra att spelleverantörer som etablerat sig på unionens område ska få verka fritt på unionens område. Å andra sidan har det framförts krav på att penningspelsmarknaden även i fortsättningen ska styras genom nationell beslutsfattning. Finlands ståndpunkt är att man vid nationell reglering måste kunna stanna för ett nationellt monopolsystem, om detta med tanke på förebyggandet av brott och spelproblem är nödvändigt och proportionerligt.

**Nyckelord:** penningspel, penningspelspolitik, penningspelssystem, problem orsakade av penningspel, förebyggande av problem

## Summary

In Finland, the running of gambling games is subject to a licence. According to the related, basic national principles, the accumulation of earnings through people's willingness to gamble is only permitted to a limited extent and solely for raising funds for charity or in support of other, non-profit activities. In November 2007, the Ministry of the Interior established a Lotteries Act project in order to implement a Government Programme entry, according to which the Government will take action to contain the social problems associated with gambling, to prevent crime and to uphold the exclusive right to organise money games.

The legislative proposals drafted during the project's first phase are currently being considered by Parliament. Indeed, the final report of the project's second phase includes legislative proposals concerning the gambling system, the guidance of gambling activities, the classification of games and the organisation of the supervisory authority. At the time of pub-



lication of this annual, these legislative proposals have been submitted for a round of statements.

In Finland, gambling and problem gambling have been charted through population surveys. According to a survey performed in 2007, 87 per cent of respondents over 15 years of age had engaged in gambling activities at some point in their lives. Gambling was most common among 25–34-year-olds and 35–49-year-olds, while 13 per cent of respondents had never gambled. The survey indicated that over half of 12–17-year-olds had played a gambling-based game during the last 12 months, while 35 per cent of old-age pensioners played once a week. It has been estimated that there are about 130 000 (3 % of the population) persons in Finland who have had gambling problems during the last 12 months. About a third of them (42 000) are pathological gamblers.

The reliable running of lottery games requires a properly functioning supervisory organisation. While supervision is necessary in order to prevent gambling having a negative social impact, it also safeguards the rights of consumers participating in lotteries, protecting them from problems associated with excessive gambling. Various ministries and other bodies supervise the activities and finances of gaming operators licensed to operate in Finland, the use of their profits, the legality of their operations and possible problems arising from gaming.

Gaming can cause various financial, social and health problems for gamblers and their family and friends. The Ministry of Social Affairs and Health and its subordinate agencies and institutions are in charge of research, monitoring and prevention activities related to the adverse effects of gambling as well as the development of the related treatment. The prevention of social problems arising from gambling involves influencing the factors related to gambling itself, and those related to the social environment in question. Gambling games, gambling services and their structure can be influenced by regulating gambling activities and developing the related products and services.

Furthermore, individual risk factors affecting the development of a gambling addiction must be taken into account in the prevention of adverse effects. Such prevention may also focus on the strengthening of protective factors. The prevention of problem gambling, and the social problems related to gambling, is a whole which includes a number of mutually complementary actors and activities. In 2008 and 2009, particular attention has been paid to the collection and forwarding of a knowledge base related to the adverse effects of gambling ([www.thl.fi/pelihaitat](http://www.thl.fi/pelihaitat)) as well as the development of competences in matters related to said adverse effects.

In the international and EU-wide gambling policy arena, various processes are underway. There have been demands for the deregulation of the gambling markets and the issuance of EU-wide regulations in order to ensure that gambling operators established within the EU be allowed to operate freely within this area. On the other hand, there have also been demands that the gambling markets continue to be subject to national decision-making powers. In Finland's opinion, under national regulation the option of a national exclusive rights system must be available if this is deemed necessary and proportionate in order to prevent crime and the adverse effects of gambling.

**Key words:** gambling, gambling game policy, gambling system, gambling problems, adverse effects of gambling, prevention of adverse effects

# Esipuhe

Tätä vuosikirjaa laadittaessa rahapelitoiminnan kotimainen ja kansainvälinen kehitys on ollut niin nopeaa, että vuosikirjan tekstejä on luonnosvaiheessa päivitetty useasti. Nyt valmistunut Rahapelaamisen vuosikirja 2009 kuvaa suomalaista rahapelaamista loppukevääseen 2009 saakka.

Suomalaisen rahapelitoiminnan kokonaisuutena ei tarpeesta huolimatta ole tehty aiemmin. Muissa Pohjoismaissa sekä useissa Euroopan valtioissa vastaavia vuosikirjoja on julkaistu jo useita vuosia. Hajanaista tietoa suomalaisesta rahapelaamisesta on tosin saanut etenkin rahapeliyhteisöjen vuosikertomuksista sekä rahapelaamista käsittelevistä tutkimuksista. Tässä vuosikirjassa rahapelaamisen ja rahapelijärjestelmän muutokset, rahapelihaittojen ehkäisy ja muu ajankohtainen tieto on kerätty yksiin kansiin alalla työskentelevien ja muiden rahapelaamiseen paneutuvien käyttöön.

Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö (AAHY), sosiaali- ja terveysministeriö sekä terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) ovat jo pitkään tehneet monenlaista yhteistyötä rahapelitoiminnan alalla. Niiden säännöllisissä rahapelitoimintaa koskevissa kokouksissa heräsi vuosi sitten ajatus Rahapelaamisen vuosikirjan laatimisesta. Vuosikirjasta syntyi varsin kattava ja monipuolinen selvitys rahapelaamisen nykytilasta sekä taustoista.

Vuosikirjan luvuista 2, 4, 5, 6 ja 9 vastaavat hallitusneuvos Jouni Laiho (AAHY), ylitarkastaja Tiina Laiho (AAHY), ylitarkastaja Sari Laitakari (AAHY), ylitarkastaja Leija Niiles (AAHY) ja ylitarkastaja Saaramia Varvio (AAHY).

Vuosikirjan luvuista 3, 7 ja 8 vastaavat erikoistutkija Johanna Järvinen-Tassopoulos (THL), kehittämisspäälikkö Saini Mustalampi (THL) ja tutkija Teija Strand (SOCCA).

## **Sisäasiainministeriö**

arpajais- ja asehallintoyksikkö,  
hallitusneuvos,  
yksikön päällikkö *Jouni Laiho*

## **Sosiaali- ja terveysministeriö,**

hyvinvoinnin ja terveyden  
edistämisen osasto,  
haittojen ehkäisyn ryhmä,  
johtaja *Kari Paaso*

# Lukijalle

Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009 esittelee **luvussa 1** rahapeliin toimeenpanoa ja rahapelijärjestelmää kuvaavan kaavion sekä **luvussa 2** lyhyen katsauksen rahapelipolitiikan ajankohtaisiin tapahtumiin.

**Luvussa 3** kerrotaan tutkimustuloksia suomalaisten rahapelaamisen yleisyydestä ja nuorten sekä ikäihmisten pelaamisesta. Niiden pohjalta tarkastellaan rahapelaamista 2000-luvun Suomessa.

**Luvussa 4** eritellään lyhyesti rahapelitoiminnan tuottojen jakautumista ja niiden käyttöä. **Luvussa 5** tarkastellaan peliyhtiöittäin muun muassa rahapeliin kokonaistuottoa ja liikevaihtoa. Samalla eritellään peliyhtiöittäin rahapelaamisen kehitystä kahdella viime vuosikymmenellä. Luvussa 5 esitellään rahapeliyhteisöjen tuotonjaon ja avustustoiminnan tunnuslukuja.

**Luvussa 6** kuvataan rahapelitoiminnan valvontaa ja **luvussa 7** esitellään rahapelihaittojen ehkäisyä ja hoitoa. **Luvussa 8** selvitetään hyvin lyhyesti suomalaisen rahapelitutkimuksen tutkimusteemoja ja toimijoita.

Vuosikirjan **9. luku** kuvaa rahapelitoiminnan alati muuttuvaa kansainvälistä kenttää ja toimintaympäristöä. Vuosikirjan **10. luku** tähyää tulevaisuuteen: mitä tapahtuu rahapelipolitiikassa, mitä haittojen ehkäisyn tai tutkimuksen parissa?



1

RAHAPELIEN TOIMEENPANO

Rahapeliin toimeenpanoa ja pelaamista koskeva keskeisin säädös Suomessa on vuonna 2002 voimaantullut arpajaislaki (1047/2001). Suomen rahapelijärjestelmän peruslinjauksen mukaan tulojen hankkiminen ihmisten pelihaluun hyväksikäyttäen tulee sallia vain rajoitetussa määrin ja yksinomaan varojen hankkimiseksi hyväntekeväisyyteen tai muun aatteellisen toiminnan tukemiseen.

Arpajaislaki määrittelee erikseen rahapelitoiminnan, jota voidaan pitää arpajaiskäsitteen alalajina. Arpajaislain 4 §:n mukaan rahapelitoimintaa on sellaisten arpajaisten toimeenpano, joista voi saada voittona rahaa. Rahapelitoimintana pidetään maksua vastaan tapahtuvaa raha-automaattien ja kasinopelien pitämistä yleisön käytettävänä, pelikasinotoiminnan harjoittamista ja raha-arpajaisten, totopelien sekä vedonlyönti- ja veikkauspelien toimeenpanemista.

Rahapeliin toimeenpano on Suomessa luvanvaraista. Rahapelitoimintaan osallistuvien oikeusturvan takaamiseksi, väärinkäytösten ja rikosten estämiseksi sekä pelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten haittojen vähentämiseksi saadaan rahapelitoiminnan harjoittamista varten perustetulle yhteisölle antaa rahapelilupa. Rahapeliyhteisö ei saa harjoittaa muuta arpajais-toimintaa kuin rahapelitoimintaa. Arpajaislaissa on määritelty tyhjentävästi arpajaiset ja niiden sallitut toimeenpanomuodot.

Arpajaislain sääntelyalaan kuuluvat rahapeliin lisäksi myös muun muassa tavara-arpajaiset, arvauskilpailut, bingopelit sekä tavaravoittoautomaattien käytettävänä pitäminen. Arpajaisten toimeenpano ilman lupaa tai muulla kuin laissa määritellyin tavoin on rangaistavaa. Myös luvattomien arpajaisten edistäminen julkaisemalla tai levittämällä mainosaineistoa tai muulla vastaavalla tavalla on kiellettyä ja arpajaisrikoksena rangaistavaa.

Sallitut rahapelit on arpajaislaissa jaettu kolmeen eri ryhmään. Arpajaislain mukaiset rahapeliluvat annetaan yksinoikeuksina siten, että kutakin rahapeliyhmää varten annetaan vain yksi lupa. Jaottelun tarkoituksena on varmistua siitä, etteivät rahapeliyhteisöt toimeenpane keskenään samankaltaisia ja kilpailevia rahapelejä. Luvat myöntää valtioneuvosto enintään viideksi vuodeksi. Sisäasiainministeriö valvoo rahapelitoiminnan lainmukaisuutta.

Rahapelilupa voidaan antaa erikseen:

- raha-arpajaisten sekä veikkaus ja vedonlyöntipelien toimeenpanemiseen,
- raha-automaattien käytettävänä pitämiseen, kasinopelien toimeenpanemiseen ja pelikasinotoimintaan ja
- totopelien toimeenpanemiseen.

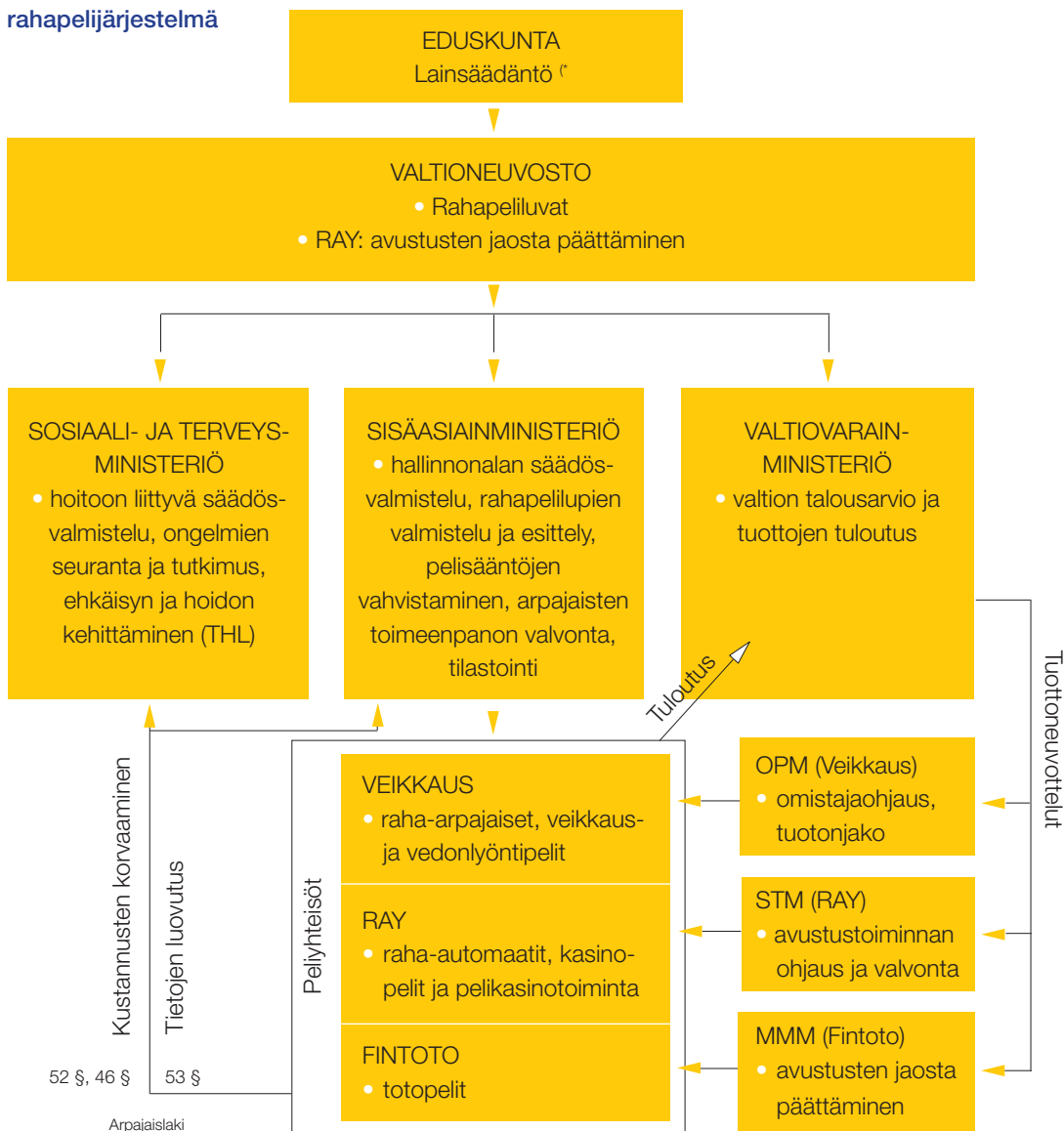
Rahapelilupien nykyiset haltijat ovat Veikkaus Oy raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien toimeenpanemisen osalta, Raha-automaattiyhdistys (RAY) raha-automaattien käytettävänä pitämisen, kasinopelien toimeenpanemisen ja pelikasinotoiminnan osalta sekä Fintoto Oy totopelien toimeenpanijana. Nykyiset rahapeliluvat ovat voimassa vuoden 2011 loppuun asti.

Arpajaisten toimeenpanon lainmukaisuuden yleinen valtakunnallinen valvonta ja arpajaistoiminnan tilastointi kuuluu sisäasiainministeriölle. Sisäasiainministeriössä tehtävistä vastaa arpajais- ja asehallintoyksikkö. Rahapelitoiminnan valvonnan lisäksi sen tehtäviin kuuluvat muiden arpajaislaissa säädettyjen arpajaisten (tavara-arpajaiset, arvauskilpailut, bingopelit ja tavaravoittoautomaattien käytettävänä pitäminen) toimeenpanon valvonta ja

tilastointi, rahankeräysten toimeenpanon yleinen valvonta, ohjaus ja tilastointi sekä viihdelaitelaisissa ja ampuma- ja teräselainsäädännössä sisäasiainministeriölle säädetyt tehtävät.

Alla olevassa taulukossa on esitelty pääpiirteittäin Suomen rahapelijärjestelmä ja sen eri toimijat. Toimijoista kerrotaan tarkemmin tämän kirjan eri luvuissa.

## Suomen rahapelijärjestelmä



\*) Ahvenanmaan itsehallintolain (1144/1991) nojalla arpajaislainsäädäntö kuuluu maakunnan lainsäädäntövaltaan. Rahapeli-toiminnasta säädetään arpajaislaissa (Landskapslag om lotterier 1966:10). Raha-automaattitoiminta, kasinopelien toimeen-paneminen ja vedonlyöntitoiminta on annettu yksinoikeudella Ålands Penningautomatförening -nimisen (PAF) yhdistyksen hoidettavaksi.

The background is a solid teal color. On the left side, there are several thin, light-colored diagonal lines. A single, slightly thicker yellow diagonal line runs from the top left towards the center. On the right side, the numbers '2020' are written vertically in a large, light green, sans-serif font. The number '2' is positioned in the upper middle of the page.

2

PELIPOLITIIKAN  
LINJAUS ON KÄYNNISSÄ

Suomalaista rahapelipolitiikkaa on uudistettu 1990-luvun alkupuolelta lähtien. Muutostarve johtui uudistetusta perusoikeussääntelystä ja Suomen EU-jäsenyydestä. Arpajaislaki sitä täydentävine lakeineen uudistettiin vuoden 2002 alusta. Tällöin nykyaikaistettiin pääosin 1960-luvun puolivälissä laadittu arpajaislainsäädäntö.

Uudistetun arpajaislain keskeinen rahapelipoliittinen linjaus noudattaa jo kumotun arpajaislain peruslinjausta, jonka mukaan tulojen hankkiminen ihmisten pelihaluja hyväksi käyttäen sallitaan ainoastaan rajoitetussa määrin ja vain varojen hankkimiseksi tukemaan hyväntekeväisyyttä tai muuta aatteellista toimintaa. Rahapelitoiminta on järjestetty kolmen yksinoikeusyhteisön pohjalta.

EY:n tuomioistuimen ennakkoratkaisujen seurauksena kansallista rahapelipolitiikkaa linjaamaan valtioneuvosto nimitti 7.4.2004 laaja-alaisen kansanedustajien ja eri ministeriöiden asiantuntijoiden Rahapelifoorumin. Se jätti 18.5.2006 mietintönsä Suomalainen rahapeli-, bingo- ja tavara-arpajais- rahankeräyspolitiikka. Rahapelifoorumi linjasi kansallisen rahapelipolitiikan perustaksi edelleen yksinoikeuksiin pohjautuvan rahapelijärjestelmän. Tämä kirjattiin osaksi pääministeri Matti Vanhasen II hallituksen ohjelmaa.

Hallitusohjelman oikeuspolitiikkaa ja sisäistä turvallisuutta koskeva osa toteaa, että hallitus ryhtyy tarpeellisiin toimiin rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten ongelmien rajoittamiseksi, rikollisuuden torjumiseksi ja yksinoikeuden säilyttämiseksi sekä sen takaamiseksi, että viranomaisilla on riittävät voimavarat laittomaan pelitarjontaan puuttumiseksi. Hallitusohjelman kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osa toteaa hallituksen toimivan rahapeli-yksinoikeusjärjestelmän säilyttämiseksi muuttuvassa kansainvälisessä toimintaympäristössä.

Sisäasiainministeri Anne Holmlund asetti 30.11.2007 arpajaislain uudistamista koskevan hankkeen toteuttamaan rahapelifoorumin ehdotuksia ja hallitusohjelmaa. Hankkeen työskentely jaettiin kahteen vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa hanke antoi ehdotuksensa Rahapelifoorumin linjauksiin liittyvistä säädösesityksistä. Hankkeen ohjausryhmä luovutti asiaa koskevan mietinnön 10.4.2008. Tämän pohjalta eduskunnalle annettiin 26.6.2008 virkamiestyönä valmisteltu hallituksen esitys ja rangaistussäännösten uudistusta koskeva täydentävä hallituksen esitys 5.12.2008.

Toisessa vaiheessa hankkeen tuli antaa 31.12.2008 mennessä ehdotuksensa rahapeli-yksinoikeusjärjestelmän perusteisiin, rahapelitoimintaa ja laajemminkin arpajaisiin liittyvän valvonnan organisointiin ja resursointiin sekä rahapeli-yksinoikeusjärjestelmän toteuttamiseen liittyvistä säädösesityksistä. Hankkeen toisen vaiheen määräaika jatkettiin 31.3.2009 saakka ja loppuraportti luovutettiin 28.4.2009.

Hankkeen loppuraportissa ehdotetaan muun muassa siirtymistä muodollisesta toimilupajärjestelmästä lakisäateisten yksinoikeuksien järjestelmään. Rahapeliyhteisöjen ohjausta voitaisiin tehostaa ottamalla arpajaislakiin säännös, jonka mukaan valtiolla tulee olla määräysvalta kolmen rahapeliyhteisön hallituksissa. Arpajaisvalvonnan uskottavuuden takaamiseksi Poliisihallitukseen sijoitettavan arpajaisvalvonnan tulisi olla toiminnallisesti itsenäinen ja riittävästi resursoitu.



The background is a solid teal color. On the left side, there are several thin, light-colored diagonal lines. On the right side, there are large, stylized numbers in a lighter teal shade: a '3' at the top, a '0' in the middle, and a '2' at the bottom. In the center, a large yellow number '3' is displayed.

# 3

PALJONKO SUOMALAISET  
PELAAVAT?

### 3.1 Rahapelaamisen yleisyys

RAY on tukenut suomalaisten rahapelaamisen tutkimusta jo 1980-luvulta lähtien. Vuonna 1993 RAY, Hippos ja Veikkaus teettivät Rahapelit Suomessa -väestötutkimuksen. Siinä haastateltiin 13–74-vuotiaita suomalaisia (n= 4001). Noin puolet vastaajista pelasi jotakin rahapeliä viikon aikana vähintään kerran, vähintään kerran kuukaudessa pelasi kaksi kolmesta vastaajasta, ja vuosittain rahapelejä pelasi 87 prosenttia vastaajista. Suhteellisesti keskimääräistä enemmän rahapelejä pelasivat miehet, joista viikkopelaajia oli lähes kaksi kolmesta, naisista vastaavasti runsas kolmannes. 13 prosenttia ei pelannut mitään rahapeliä.

Suomalaisten rahapelaamista ja rahapeliongelmia kartoittavia väestökyselyjä on tehty erityisesti 2000-luvulla. Vuonna 2003 Sosiaali- ja terveysministeriö teetti suomalaisten rahapelaamista kartoittavan tutkimuksen, johon osallistui 5013 henkilöä. Tutkimus uusittiin vuonna 2007, jolloin siihen osallistui 5008 henkilöä.

Rahapelitutkimuksissa selvitettiin 15 vuotta täyttäneiden suomalaisten rahapelien pelaamista, pelaamisen useutta, pelaamiseen käytettyjä rahamääriä sekä vastaajien mielipiteitä rahapeliongelmista ja rahapeliyhtiöiden yksinoikeusjärjestelmästä. Niissä tarkasteltiin myös vastaajien SOGS (South Oaks Gambling Screen) -pisteitä<sup>1</sup>.

Sosiaali- ja terveysministeriö tutkitutti nuorten rahapelaamista vuonna 2006. Haastattelututkimuksessa selvitettiin suomalaisten 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelien pelaamista ja sen useutta, pelaamiseen käytettyjä rahamääriä, pelipaikkoja, vanhempien pelaamista ja mielipiteitä ongelmapelaamisesta nuorten keskuudessa. Tutkimukseen osallistui 5000 haastateltavaa.

Suomalaisten 9. luokan oppilaiden rahapelaamisesta on saatu tietoa kansainvälisen ESPAD (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs) -koululaiskyselyn perusteella vuodesta 1995. Vuoden 2007 suomenkieliseen kyselylomakkeeseen liitettiin kaksi kysymystä maksuttomien ja maksullisten rahapelien pelaamisen mahdollisuudesta ja useudesta internetissä.

ESPAD -koululaiskysely toteutetaan joka neljäs vuosi. Valtakunnallinen Kouluterveyskysely tutkii peruskoulun 8. ja 9. -luokkalaisten, lukion 1. ja 2. vuosikurssin oppilaita sekä ammattioppilaitosten 1. ja 2. vuoden opiskelijoita. Siihen lisättiin vuonna 2008 Sosiaali- ja terveysministeriön aloitteesta kysymys ”Kuinka usein pelaat rahapelejä?”. Kysely tehtiin Etelä-Suomen, Itä-Suomen ja Lapin lääneissä.

Toisen tyyppisiä väestökyselyjä ovat Päihdetapauslaskenta, Juomatapatutkimus ja Aikuisväestön terveyskäyttäytyminen (AVTK) -kysely. Päihdetapauslaskenta kerää tietoa yhden vuorokauden päihde-ehdoista asioinneista sosiaali- ja terveydenhuollon toimipaikoissa. Vuodesta 2003 lähtien asiakkailta on kysytty onko heillä rahapeliongelmia. Laskenta tavoitti 10 953 henkilöä. Kysely toistettiin vuonna 2007, jolloin siihen osallistui 12 070 henkilöä.

<sup>1</sup>) SOGS- elinikäisprevalenssi kertoo, kuinka monella prosentilla vastaajista on tai on joskus ollut rahapeliongelmia. Pisteytykseen otettiin mukaan henkilöt, jotka ovat pelanneet rahapelejä viimeisten 12 kuukauden aikana tai aiemmin. SOGS- 12 kuukauden prevalenssi kertoo viimeisen vuoden aikana peliongelmaisiksi luokitettujen määrän. Jos SOGS -pisteitä on 3-4, henkilöllä katsotaan olevan ongelmia pelaamisen hallinnassa. Yli 5 SOGS -pistettä saaneet ovat todennäköisesti peliriippuvaisia eli henkilöitä, joille pelaaminen aiheuttaa eniten sosiaalisia, taloudellisia ja terveydellisiä ongelmia

Kummallakin kerralla noin 500 henkilöä vastasi myöntävästi kysymykseen rahapeliongelmistä. Vuoden 2007 aineiston perusteella rahapeliongelmaiset olivat enemmistöltään miehiä (81 %), naimattomia (57 %), työttömiä (31 %), ja yli puolet heistä asui vuokralalla (52 %). Rahapeliongelmaisia eläkeläisiä oli aineistossa 49 prosenttia. 54 prosenttia rahapeliongelmaisista käytti alkoholia, 27 prosenttia käytti lääkkeitä päihteenä ja 20 prosenttia käytti kannabista. 66 prosentilla oli masennus ja/tai muu mielenterveyden häiriö.

Juomatapatutkimuksia on tehty vuodesta 1968 alkaen kahdeksan vuoden välein 15–69-vuotiaiden haastatteluina. Vuoden 2008 tutkimukseen lisättiin joukko raha- ja ongelmapeleamista koskevia kysymyksiä, jotka valikoitiin CPGI (Canadian Problem Gambling Index) -kysymysmittarista<sup>2</sup>. Kysymykset selvittävät rahapelaamista, ongelmapelaamista, rahapelaamisen haitallisia seurauksia ja ongelmapelaamiseen liittyviä korrelaatteja. Juomatapatutkimuksessa kysyttiin myös haastateltavien mielipidettä nykyisistä rahapelaamisen rajoituksista Suomessa.

Aineiston tulosten mukaan 79 prosenttia vastaajista (n= 2725) oli pelannut jotain rahapeliä viimeisten 12 kuukauden aikana. Ongelmattomia pelaajia oli 89 prosenttia, kun taas yli pisteen (1-27 pistettä) saaneita oli 11 prosenttia. Alhaisen riskitason pelaajia löytyi 7 prosenttia, kohtalaisen riskitason pelaajia 2 prosenttia ja ongelmapelaajia prosentin verran.

Aikuisväestön terveyskäyttäytyminen -kyselyssä kartoitettiin vuonna 2008 pelaamista eri pelimuodoittain viimeisen kuukauden aikana sekä pelaamiseen liittyviä ongelmia aikaan, rahaan, pelaamiseen lopettamiseen, häviämiseen, läheisten arvosteluun, syyllisyyteen, työn ja opiskelun laiminlyöntiin, terveyteen ja avun tarpeeseen liittyvillä kysymyksillä. Saaduilla vastauksilla voidaan arvioida väestön pelaamisen useutta ja ongelmalliseksi pelaamisensa kokeneiden määrää.

AVTK-tutkimukseen vastasi 3 216 henkilöä, joista 1385 oli miehiä ja 1 831 naisia. Miehistä (15–64-vuotiaat) yhteensä 61 prosenttia oli pelannut Lottoa, Viking Lottoa tai Jokeria viimeisen kuukauden aikana. 38 prosenttia oli pelannut peliautomaatilla (esimerkiksi hedelmäpeli) ja 27 prosenttia oli raaputtanut arpoja (esimerkiksi Ässä).

Naisista (15–64-vuotiaat) 50 prosenttia oli pelannut Lottoa, Viking Lottoa tai Jokeria viimeisen kuukauden aikana. 17 prosenttia oli pelannut peliautomaatilla (esimerkiksi hedelmäpeli) ja 29 prosenttia raaputtanut arpoja (esimerkiksi Ässä).

AVTK-tutkimuksen tuoreiden tietojen mukaan miehistä noin 4,5 prosenttia ja naisista 0,5 prosenttia oli pelannut nettipokeria viimeksi kuluneen kuukauden aikana. Enemmistö miehistä (97 %) ja naisista (99 %) ei ilmoittanut yhdestäkään peliongelmosta, mutta 2,2 prosenttia miehistä ja 0,5 prosenttia naisista ilmoitti, että pelaamiseen oli kulunut liikaa rahaa.

2) kysymysmittari sisältää yhdeksän kysymyksen PGSI (Problem Gambling Severity Index) -indeksin, joka jakaa vastaajat pisteytyksen (0-27) perusteella luokkiin, jotka ovat ongelmaton pelaaja (0 pistettä), alhaisen riskitason pelaaja (1-2 pistettä), kohtalaisen riskitason pelaaja (3-7 pistettä) ja ongelmapelaaja (8+ pistettä).

### 3.2 Tutkimus suomalaisten rahapelaamisesta

Vuoden 2007 Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimukseen osallistuneista 73 prosenttia eli noin 3,1 miljoonaa 15 vuotta täyttäneitä suomalaista oli pelannut rahapelejä viimeisten 12 kuukauden aikana.

Vuoden 2003 tutkimukseen osallistuneista yli 15-vuotiaista 74 prosenttia oli pelannut jotakin rahapeliä vuoden aikana. Tällöin miehistä 91 prosenttia ja naisista 83 prosenttia oli pelannut rahapelejä joskus elämänsä aikana. Kaikista niistä (n = 1349), jotka eivät olleet pelanneet viimeisten 12 kuukauden aikana, 53 prosenttia oli pelannut aikaisemmin rahapelejä. Kaikista vastaajista (n = 5008) 14 prosenttia oli pelannut aiemmin kuin viimeisten 12 kuukauden aikana ja 13 prosenttia ei ollut pelannut koskaan.

Yleisintä pelaaminen on 25–34-vuotiaiden (90 %) ja 35–49-vuotiaiden (91 %) keskuudessa. Keskimäärin kaikki vastaajat olivat osallistuneet 2,3 rahapeliin viimeisten 12 kuukauden aikana. Miehet osallistuivat keskimääräistä useampaan rahapeliin kuin naiset. Alle 35-vuotiaat ja työväestöön kuuluvat olivat pelanneet keskimääräistä useampia rahapelejä. Osallistuminen useaan rahapeliin kasvaa nettotulojen noustessa.

Kaikista vastaajista 11 prosenttia pelasi rahapelejä useita kertoja viikossa. Kerran viikossa pelaavia oli 30 prosenttia, vähintään kerran viikossa pelaavia 41 prosenttia ja vähintään kerran kuussa pelaavia 17 prosenttia. Tätä harvemmin pelasi 14 prosenttia vastaajista. Rahapelejä viimeisten 12 kuukauden aikana pelanneista 15 prosenttia pelasi useita kertoja viikossa, kun kerran viikossa pelaavia oli 41 prosenttia. Miehet, 50 vuotta täyttäneet, työväestöön kuuluvat ja eläkeläiset pelasivat keskimääräistä useammin vähintään kerran viikossa.

Vuoden 2007 Rahapelitutkimuksessa lasketun SOGS- 12 kuukauden prevalenssin (esiintyvyyden) mukaan Suomen 15 vuotta täyttäneistä noin 3 prosenttia kärsii peliongelmissa. Heistä noin kolmannes (42 000) on peliriippuvaisia.

Vuonna 2003 päihdetapauslaskennassa raportoitiin rahapeliongelmia viidellä prosentilla ja vuonna 2007 neljällä prosentilla. Vuonna 2003 päihde-ehdoisesti asioinneista miehistä 5,7 prosentilla oli rahapeliongelmia ja naisista 3,6 prosentilla. Peliongelmat korostuivat nuorten miesten kohdalla. Joka kolmannelle päihdeasiakkaalle oli merkitty ”ei tietoa” rahapeliongelmista tiedusteltaessa. (Ks. pelihaitoista lisää luvusta 7.)



3,1 miljoonaa suomalaista  
pelaa vuosittain rahapelejä

### 3.3 Nuorten rahapelaaminen

Nuorten rahapelaaminen -tutkimukseen osallistuneista 12–17-vuotiaista nuorista yli puolet oli pelannut jotakin rahapeliä vuoden aikana. Pojista kaksi kolmasosaa ja tytöistä kolmasosa ilmoitti pelanneensa rahapelejä. 15 vuotta täyttäneistä noin kolmasosa oli pelannut rahapelejä viimeisten 12 kuukauden aikana, 14-vuotiaista yli puolet ja tätä nuoremmista noin kolmasosa. Keskimäärin 12–17-vuotiaat nuoret olivat pelanneet tuona aikana kahta eri peliä. Vajaa puolet ei ollut osallistunut yhteenkään rahapeliin. Alle 15-vuotiaista noin kaksi viidesosaa oli osallistunut vähintään yhteen rahapeliin.

Viidennes kaikista viimeisten 12 kuukauden aikana rahapelejä pelanneista pelasi ainakin yhtä rahapeliä useita kertoja viikossa. Kerran viikossa pelasi joka viides. Kahdesta kolmeen kertaan kuussa pelaavia oli kuudennes vastaajista. Kerran kuukaudessa tai harvemmin ainakin yhtä rahapeliä pelasi vajaa puolet pelaajista. Pojat ovat osallistuneet keskimääräistä useampan rahapeliin. Mitä enemmän käytettävissä oli rahaa, sitä todennäköisemmin oli myös pelattu rahapelejä. Iän karttuessa rahapelien määrä kasvaa.

Pelaamisuseus tihenee lähestyttäessä 15 vuoden ikää, mutta se pysyy samalla tasolla 15–17-vuotiaiden keskuudessa. Useita kertoja viikossa keskimääräistä enemmän pelaavat ovat poikia, ammattikoululaisia, yli 50 euroa kuussa omaa rahaa omistavia nuoria sekä taitopelejä, päivittäisiä onnenpelejä ja nettipokeria pelaavia.

Yleisimmin raha-automaatteja pelattiin kavereiden kanssa. Vanhempien kanssa pelaavat olivat enimmäkseen alle 15-vuotiaita. Yksin pelaaminen lisääntyi kuitenkin iän myötä. Se yleistyi 15 vuotta täyttäessä ja koski poikia, lukiolaisia ja ammattikoululaisia. Peruskoululaiset pelasivat useimmiten vanhempiensa kanssa.

Noin puolella vastaajista jompikumpi vanhemmista tai molemmat pelasivat rahapelejä. Nuorten rahapelaaminen -tutkimuksen tulosten perusteella vanhempien rahapelaaminen näyttäisi vaikuttavan nuorten pelaamiseen. Jos vanhemmat tai heistä toinen oli pelannut rahapeliä, lapsikin pelaa todennäköisemmin kuin pelaamattomien vanhempien lapsi.

Kansainvälinen ESPAD -koululaiskyselyn vuoden 2007 tulosten perusteella pojista 74 prosenttia pelasi vähintään kerran kuukaudessa peliautomaateilla, joissa voi voittaa rahaa. Tytöistä pelasi 24 prosenttia. Pojista 11 prosenttia ei ollut koskaan pelannut raha-automaattipelejä, tytöistä 42 prosenttia. Enemmistö pojista koki maksuttoman nettipokerin pelaamisen hyvin tai melko helpoksi, tytöistä hieman yli puolet. Vajaa puolet pojista koki maksullisen nettipokerin tai muiden maksullisten rahapelien pelaamisen hyvin tai melko helpoksi ja tytöistä vajaa neljännes.

Nuorten nettipokerin pelaamisesta tiedetään Nuorten rahapelaaminen -tutkimuksen kautta. Kaikista 12–17-vuotiaista vastanneista viisi prosenttia oli pelannut nettipokeria, joista 12–14-vuotiaat erikseen neljä prosenttia ja 15–17-vuotiaat seitsemän prosenttia. Viimeisten 12 kuukauden aikana pelanneista 12–17-vuotiaista nuorista hieman yli puolet oli pelannut nettipokeria kerran kuukaudessa tai harvemmin.

Kouluterveys 2008 -kyselyn koko aineiston kattavat tulokset kertovat, että peruskoulun 8. ja 9. -luokkalaisista 28 prosenttia oli pelannut rahapelejä kerran kuussa tai harvemmin. Heistä 40 prosenttia ei ollut pelannut lainkaan viimeisen vuoden aikana. Kuitenkin 9. luokan pojista 29 prosenttia pelasi 1–3 kertaa viikossa.

Lukiolaisista 30 prosenttia oli pelannut kerran kuukaudessa tai harvemmin, kun taas 44 prosenttia ei ollut pelannut lainkaan viime vuoden aikana. Ammatillisissa oppilaitoksissa opiskelevista 31 prosenttia pelasi kerran kuukaudessa tai harvemmin ja saman verran ei ollut pelannut lainkaan. Kuitenkin 1. vuoden pojista 30 prosenttia pelasi 1-3 kertaa viikossa.

Tytöt pelasivat vähemmän ja harvemmin kuin pojat, olipa kyse peruskouluissa, lukioissa tai ammattioppilaitoksissa opiskelevista nuorista. Alueellinen tarkastelu (pois lukien pääkaupunkiseutu ja Uusimaa) kertoo, että 9. luokan pojat pelasivat rahapelejä useammin kuin enemmistö tyttöistä ja muista pojista eli 1-3 kertaa viikossa. Etelä-Savossa jopa 32 prosenttia 9.luokkalaisista pojista teki näin. Kaikilla alueilla, paitsi pääkaupunkiseudulla, Kymenlaaksossa ja Pohjois-Savossa, ensimmäistä vuotta ammattiin opiskelevat pojat pelasivat rahapelejä useimmin, 1-3 kertaa viikossa.



Kolme neljästä pojasta pelaa  
kuukausittain automaateilla

### 3.4 Eläkeläisten ja yli 65-vuotiaiden rahapelaaminen

Vuonna 2007 toteutetun Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksen perusteella kaikki vastaajat mukaan lukien eläkeläisistä (n= 1470) 35 prosenttia pelasi kerran viikossa, kun taas 12 prosenttia pelasi harvemmin kuin kerran kuukaudessa. Heistä 32 prosenttia ei ollut pelannut lainkaan. Jos tarkastellaan rahapeleihin osallistumista, eläkeläisistä 29 prosenttia oli osallistunut yhteen rahapeliin, mutta 32 prosenttia ei yhteenkään.

Eläkeläisten SOGS-12 kuukauden prevalenssi oli keskiarvoltaan 0,19 pistettä. 88,8 prosenttia ei ollut saanut yhtään pistettä. 1,1 prosenttia eläkeläisiltä oli saanut 3-4 pistettä (ongelmia pelaamisen hallinnassa) ja 0,7 yli viisi pistettä (todennäköisesti peliriippuvainen).

Yli 65-vuotiaista (n= 1037) 34 prosenttia pelasi kerran viikossa ja 10 prosenttia harvemmin kuin kerran kuussa. 35 prosenttia ei ollut pelannut lainkaan. He olivat keskimäärin osallistuneet 1,7 rahapeliin. 28 prosenttia heistä oli osallistunut yhteen rahapeliin, kun taas 35 prosenttia ei ollut osallistunut yhteenkään.

Yli 65-vuotiaiden SOGS -viimeisen 12 kuukauden prevalenssi oli keskiarvoltaan 0,19 pistettä. 89,5 prosenttia ei saanut yhtään pistettä. 1,1 prosenttia sai 3-4 pistettä (ongelmia pelaamisen hallinnassa), kun taas 0,8 sai yli 5 pistettä (todennäköisesti peliriippuvainen).

Päihdetapauslaskennan vuoden 2007 tuloksissa suurin osa rahapeliongelmiaisista päihdeasiakkaita oli työelämän ulkopuolella. Rahapeliongelmia oli lähes puolella eläkeläisistä. (Ks. pelihaitoista lisää luvusta 7.)



Prosentilla eläkeläisistä  
peliongelmia

### 3.5 Mikä kuvastaa 2000-luvun rahapelaamista?

2000-luvun rahapelaamista kuvastaa rahapelaamisen teknologisoituminen, rahapelien tarjonnan kasvu ja suomalaisten kaksinainen suhtautuminen rahapeleihin ja rahapelitoimintaan. Veikkaus tarjosi ensimmäisenä suomalaisena rahapeliyhtiönä jo vuonna 1996 omia pelejään internetissä. Internet- ja matkapuhelinyhteydet mahdollistavat pelaamisen melkein paikkaan ja aikaan katsomatta. Erityisesti internet on kasvattanut rahapelien tarjontaa, sillä siellä voi pelata virtuaalisesti kaikkea kasinopeleistä raaputusarpoihin.

Rahapelaaminen on arkistunut ja lisännyt lumovoimaansa erityisesti pokeripelien avulla. Internetin rahapelien herättämästä innostuksesta huolimatta suomalaiset ovat kuitenkin huolissaan rahapelien pelaamisesta ja rahapeliongelmista. Vuoden 2007 Rahapelitutkimuksessa lähes kaksi kolmasosaa (63 %) vastaajista piti rahapelien pelaamista vakavana ongelmana Suomessa. Yli puolet (56 %) uskoi pelaamisongelmien lisääntyneen viime vuosina. Yli kaksi kolmasosaa (70 %) piti rahapelaamisen järjestämistä valtion ohjaamien peliyhtiöiden yksinoikeudella hyvänä tapana rajoittaa rahapelaamisen haittoja.



Rahapelaaminen on arkistunut





4

MIHIN PELIEUROT MENEVÄT?

#### 4.1 Tuottojen jakamisperiaatteista

Rahapeliyhteisöt jakavat pelimaksuista tietyn osuuden voittoina pelaajille. Jäljelle jäävästä rahapelitoiminnan tuotosta maksetaan toiminnasta aiheutuneet kulut ja arpajaisvero valtiolle. Puhdas tuotto jaetaan kokonaan edunsaajille yleishyödyllisiin tarkoituksiin käytettäväksi.

#### 4.2 Pelaajille voittoina palautuva osuus

Pelimaksuista palautuu voittoina pelaajille:

- Veikkaus Oy maksaa voittoina pelistä riippuen 40 - 95 prosenttia pelimaksuista.
- RAY palauttaa pelaajille vuosittain keskimäärin 89 prosenttia raha-automaattien pelimaksuista.
- Fintoto Oy maksaa voittoina pelistä riippuen 63 - 85 prosenttia pelimaksuista.

Arpajaislain 13 §:n mukaan raha-arpajaisten, veikkaus- ja vedonlyöntipelien sekä totopelien toimeenpanemiseen annettavassa rahapeliluvassa tulee määrätä, kuinka suuri osuus kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina. Sisäasiainministeriön vahvistamissa raha-arpajaisia, veikkaus- ja vedonlyöntipelejä sekä totopelejä koskevista pelisäännöissä määrätään tarkemmin palautusprosentteista.

#### 4.3 Arpajaisveron tuotto valtiolle

Arpajaisverolain (552/1993) 1 §:n mukaan rahapeliyhteisöjen on maksettava toimeenpanemistaan arpajaisista valtiolle arpajaisveroa. Veikkaus Oy ja Fintoto Oy maksavat 9,5 prosenttia arpajaisveroa pelitoiminnan tuotosta eli rahapanosten yhteismäärän ja pelaajille maksettujen voittojen erotuksesta. RAY:n pelitoiminnan tuotosta arpajaisvero on 8,25 prosenttia.

Arpajaisverotulot käytetään valtion menoihin talousarvion mukaisesti ilman sidoksia. Arvonlisäverolain (1501/1993) 59 §:n mukaan rahapeliyhteisöt eivät ole velvollisia suorittamaan arvonlisäveroa toimeenpanemistaan rahapeleistä.

#### 4.4 Tuottojen jakautuminen edunsaajille

Rahapelitoiminnan tuotot ovat taloudellisesti merkittäviä. Arpajaislain 17 § jakaa niiden käyttötarkoitukset lupakohtaisesti kolmeen osaan. Rahapelien tuotot otetaan valtion talousarvioon jotta varmistetaan niiden käyttö yhteiskunnan kannalta tarkoituksenmukaisimmalla tavalla. Näin toimitaan, vaikka rahapeliyhteisöjen toiminta ei muutoin kuulukaan valtion budjettitalouden piiriin.

Talousarvioon otetaan vuosittain määrä, joka kunkin yhteisön tuottoina arvioidaan jaettavan. Tuottojen ottamisesta valtion talousarvioon säädetään kunkin toimiluvan saaneen yksinoikeusyhteisön osalta. Valtioneuvosto voi päättää, että vuosittain jätetään jakamatta valtion talousarvioon otetuista määrärahoista enintään 20 prosenttia. Jakamatta jätetty määrä on jaettava viiden vuoden kuluessa.

#### 4.5 Raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuottojen käyttö

Veikkaus Oy:n tuotto eli raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuotto käytetään taiteen, urheilun ja liikuntakasvatuksen, tieteen ja nuorisotyön edistämiseen. Tuottojen jakamisesta mainittujen käyttötarkoitusten kesken on säädetty lailla raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuoton käyttämisestä (jakosuhdelaki) (1054/2001).

Opetusministeriö jakaa Veikkaus Oy:n tuotosta varoja jakosuhdelain 1 §:n mukaan 38,5 prosenttia taiteen, 25 prosenttia urheilun ja liikuntakasvatuksen, 17,5 prosenttia tieteen ja 9 prosenttia nuorisotyön edistämiseen. Lisäksi näihin tarkoituksiin jätetään jaettavaksi 10 prosenttia tuotosta; sen kohde ja käyttö määritellään vuosittain erikseen. Raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuottoja on käytetty myös kirjastolaissa (904/1998) tarkoitettuja valtionosuuksia varten. Kirjastojen valtionosuudet siirretään asteittain takaisin verovaroista rahoitettaviksi vuoteen 2010 mennessä.

Veikkausvoittovaroja saavat yhteisöt voivat jakaa rahaa edelleen, esimerkiksi museot, oopperat ja erilaiset kulttuuritapahtumat ovat taiteen edunsaajina. Liikunnan veikkausvoittovaroilla tuetaan muun muassa liikuntapaikkarakentamista, liikuntajärjestöjä, liikunnan tutkimusta sekä lasten ja nuorten liikuntaa sekä urheilukoulutusta.

Tieteen tärkein edunsaaja on Suomen Akatemia, joka myöntää vuosittain tukea muun muassa tutkimushankkeille ja tieteellisen tutkimuksen edistämiseen. Suurin osa nuorisotoiminnan varoista on suunnattu nuorten kansalaisjärjestötoiminnan tukemiseen sekä harraste-toimintaan kuten nuorisoseuroille.

#### 4.6 Raha-automaattipelien, kasinopelien ja pelikasinotoiminnan tuottojen käyttö

RAY:n pelitoiminnan tuotosta runsaat 90 prosenttia kertyy raha-automaateista. Tuotto jaetaan avustuksina terveyttä ja sosiaalista hyvinvointia edistäville kansalaisjärjestöille. Arpajaislain 22 §:n mukaan RAY:n tuottoja voidaan käyttää myös sotiemme veteraanien hoitoon ja kuntoutukseen sekä näkövammaisille tarkoitettujen kirjastojen perustamismenoihin.

Raha-automaattiavustuksista annetussa laissa (1056/2001) säädetään niistä perusteista ja menettelyistä, joita noudatetaan myönnettäessä avustuksia RAY:n pelitoiminnan tuotosta. RAY tekee sosiaali- ja terveysministeriölle hakemusten perusteella ehdotuksen yhdistyksen tuotoista jaettavien avustuksista. Sosiaali- ja terveysministeriö esittelee ehdotuksen valtioneuvostolle, joka päättää avustusten jaosta. RAY hoitaa avustuksien maksun, valvoo sosiaali- ja terveysministeriön ohjaamana raha-automaattiavustusten käyttöä sekä seuraa ja arvioi avustettavien yhteisöjen toimintaa.

#### 4.7 Totopelien tuottojen käyttö

Fintoto Oy:n totopeleistä saatavat tuotot käytetään hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen. Tuottojen käyttämisestä mainittuihin käyttötarkoituksiin on säädetty lailla (1055/2001) totopelien tuottojen käyttämisestä hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen. Valtioneuvoston asetus (1476/2001) määrää tarkemmin hevostalousneuvottelukunnasta ja totopelien tuottojen käyttämisestä hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen.

Maa- ja metsätalousministeriön asettama hevostalousneuvottelukunta hoitaa totopeleistä hevoskilpailuissa kertyvien varojen käyttöön liittyviä asioita ja toimii ministeriön neuvoa-antavana elimenä. Maa- ja metsätalousministeriö päättää hakemusten pohjalta avustuksista hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen. Ministeriö maksaa avustukset ja valvoo niiden asianmukaista käyttöä.



Rahapelien tuotto käytetään taiteen, tieteen, urheilun, liikunnan ja sosiaali- ja terveysalan järjestöjen toiminnan tukemiseen



5

PALJONKO RAHAPELEISSÄ  
LIIKKUU EUROJA?

## 5.1 Rahapeliyhteisöjen liikevaihto

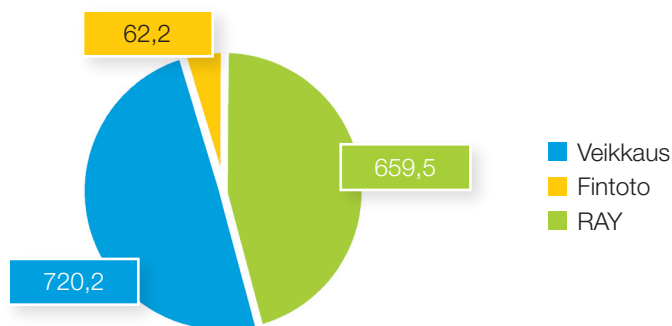
Rahapeliyhteisöjen liikevaihto Suomessa vuonna 2008 oli yhteensä 8 585,2 miljoonaa euroa. Tästä Raha-automaattiyhdistyksen osuus oli yhteensä 6 890,7 miljoonaa euroa, Veikkaus Oy:n osuus 1 474,8 miljoonaa euroa ja Fintoto Oy:n 219,7 miljoonaa euroa. Raha-automaattiyhdistyksen osuudesta 5 588,9 miljoonaa euroa tuli raha-automaateista ja pelisalien sekä kasinon pelituottojen osuus oli 1 301,8 miljoonaa euroa.

Rahapeliyhteisöjen liikevaihto vuosina 2004–2008 (Me)

PELIYHTEISÖ	2008	2007	2006	2005	2004
Raha-automaattiyhdistys	6 890,7	6 808,4	6 737,5	6 566,9	6 565,5
Veikkaus Oy	1 474,8	1 391,3	1 361,2	1 315,8	1 260,8
Fintoto Oy	219,7	214,5	204,6	202,3	181,0
YHTEENSÄ	8 585,2	8 414,2	6 942,1	6 769,2	6 746,5

Suomen rahapeliyhteisöjen Raha-automaattiyhdistyksen, Veikkaus Oy:n ja Fintoto Oy:n pelien liikevaihto pelaajille maksettujen voittojen jälkeen vuonna 2008 oli yhteensä noin 1 442 miljoonaa euroa, josta Raha-automaattiyhdistyksen osuus oli noin 659,5 miljoonaa euroa, Veikkauksen noin 720 miljoonaa euroa ja Fintoton noin 62 miljoonaa euroa.

Rahapeliyhteisöjen tuotto ennen  
arpajaisveroa ja toimintakuluja vuonna 2008 (Me)



## 5.2 Pelaajille maksetut voitot

Pelaajille maksettujen voittojen määrä on kasvanut vuosi vuodelta pelaamisen kasvun myötä. Vuodesta 2007 vuoteen 2008 kasvua oli yhteensä 1,7 prosenttia. Raha-automaattiyhdistyksen peleistä pelaajille maksetut voitot vuodesta 2007 vuoteen 2008 kasvoivat 1,2 prosenttia, Veikkauksen peleistä maksettujen voittojen arvo kasvoi 5,8 prosenttia ja Fintoton 3 prosenttia.

Rahapeliyhteisöjen pelaajille maksamat voitot vuosina 2004–2008 (Me)

MAKSETUT VOITOT	2008	2007	2006	2005	2004
Raha-automaattiyhdistys	6 178,4	6 102,9	6 027,2	5 866,9	5 879,9
Veikkaus Oy	754,6	713,0	701,8	679,0	631,0
Fintoto Oy	157,5	152,8	144,9	143,1	127,6
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>7 090,4</b>	<b>6 968,7</b>	<b>6 873,9</b>	<b>6 688,9</b>	<b>6 638,5</b>

## 5.3 Rahapeliyhteisöjen maksamat arpajaisverot

Arpajaisverolain mukaan arpajaisten toimeenpanija on verovelvollinen. Raha-automaattien ja kasinopelien käytettävänä pitämisestä arpajaisvero on 8,25 prosenttia tuotosta, yksinoikeudella toimeenpantavista arpajaisista (Veikkaus, Fintoto) arpajaisvero on 9,5 prosenttia tuotosta.



Arpajaisten toimeenpanija on verovelvollinen

### Rahapeliyhteisöjen maksama arpajaisvero vuosina 2004–2008 (Me)

MAKSETUT ARPAJAISVEROT	2008	2007	2006	2005	2004
Raha-automaattiyhdistys	54,3	53,8	54,0	53,0	52,0
Veikkaus Oy	68,3	64,8	62,9	60,6	60,0
Fintoto Oy	5,3	5,3	5,1	5,0	8,7*
*Arpajaisveron määrä hevospeleissä muuttui vuonna 2005					
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>127,9</b>	<b>123,8</b>	<b>122,0</b>	<b>118,6</b>	<b>120,7</b>

#### 5.4 Rahapelaaminen henkilöä kohden

Peliyhteisöt ilmoittivat pelaamiseen käytetyksi kokonaisrahamääräksi vuonna 2008 yhteensä 8 578,3 miljoonaa euroa. Suomen väestömäärä taas oli vuonna 2008 keskimäärin 5 313 399 henkeä, josta yli 15-vuotiaita oli 4 420 523 henkeä.

Veikkauksen pelejä pelattiin vuonna 2008 keskimäärin:

- jokaista suomalaista kohti 277,55 eurolla vuodessa,
- yli 15 -vuotiasta suomalaista kohti 333,61 eurolla vuodessa.

Fintoton pelejä pelattiin vuonna 2008 keskimäärin:

- jokaista suomalaista kohti 41,34 eurolla vuodessa,
- yli 15 -vuotiasta suomalaista kohti 49,69 eurolla vuodessa.

Raha-automaattiyhdistyksen pelejä pelattiin vuonna 2008 keskimäärin:

- jokaista suomalaista kohti 1 296,85 eurolla vuodessa,
- yli 15 -vuotiasta suomalaista kohti 1 558,79 eurolla vuodessa.

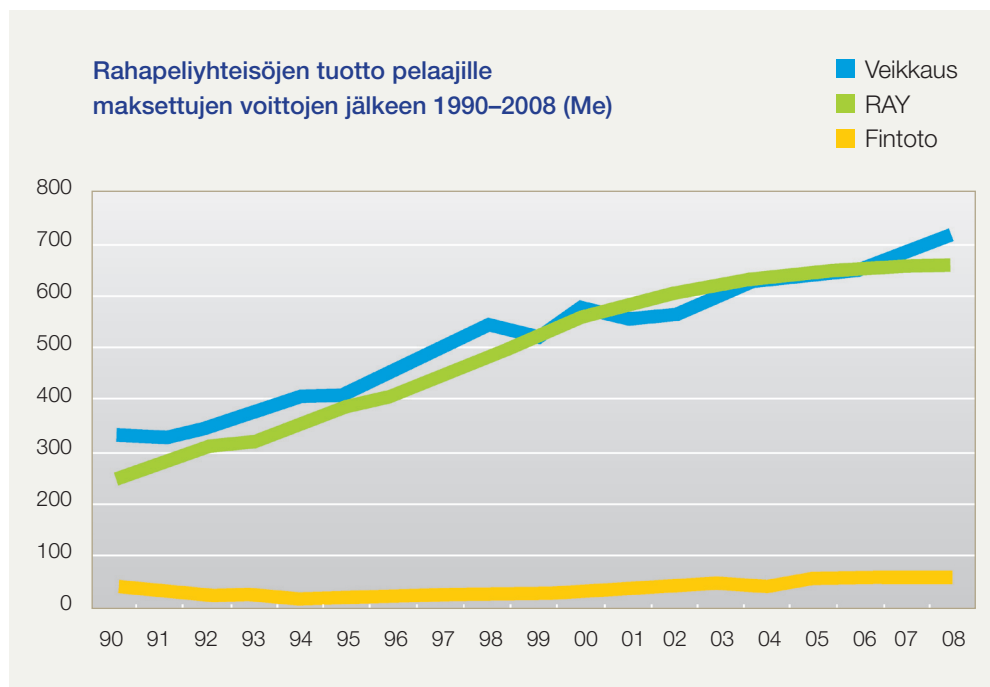
Rahapeliyhteisöjen peleihin käytettiin 2008 yhteensä keskimäärin:

- jokaista suomalaista kohti 1 615,75 euroa vuodessa,
- yli 15 -vuotiasta suomalaista kohti 1 942,10 euroa vuodessa.

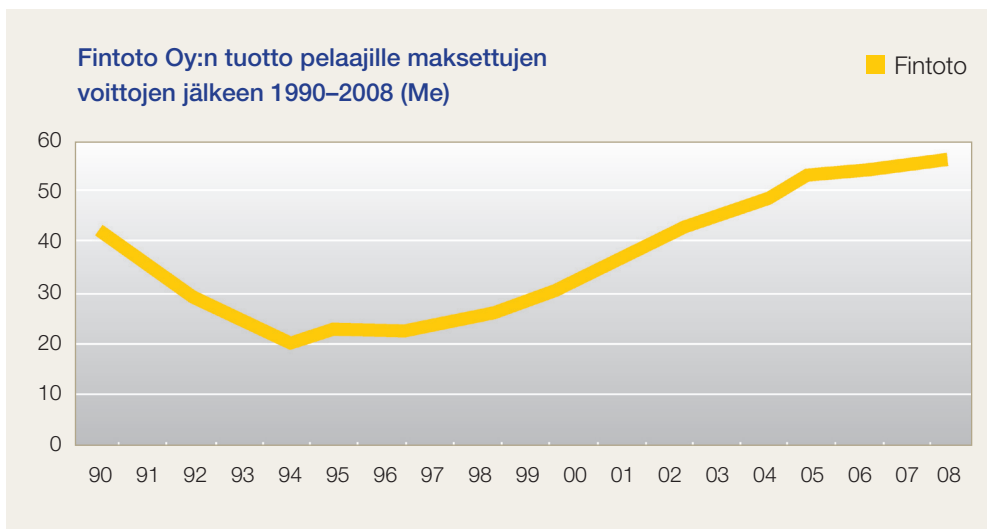


### 5.5 Rahapelaamisen kehitys viime vuosikymmeninä

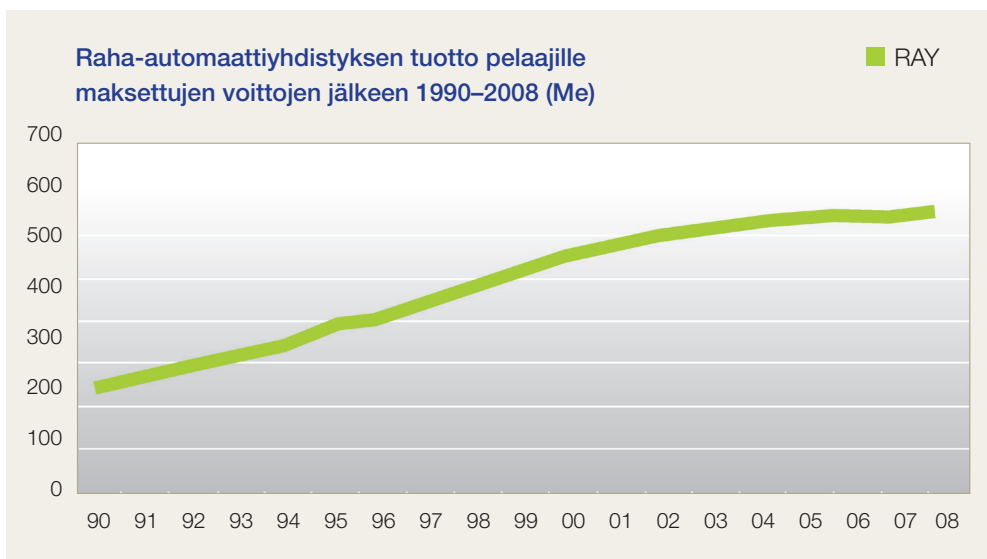
Rahapelaamisen kokonaismäärä on kasvanut tasaisesti kaiken aikaa vuoden 1990 jälkeen. Pelikatteen eli peleihin käytetyn rahan määrä pelaajille maksettujen voittojen jälkeen on vuodesta 1990 vuoteen 2008 kasvanut noin 614 miljoonasta eurosta 1 433 miljoonaan euroon.



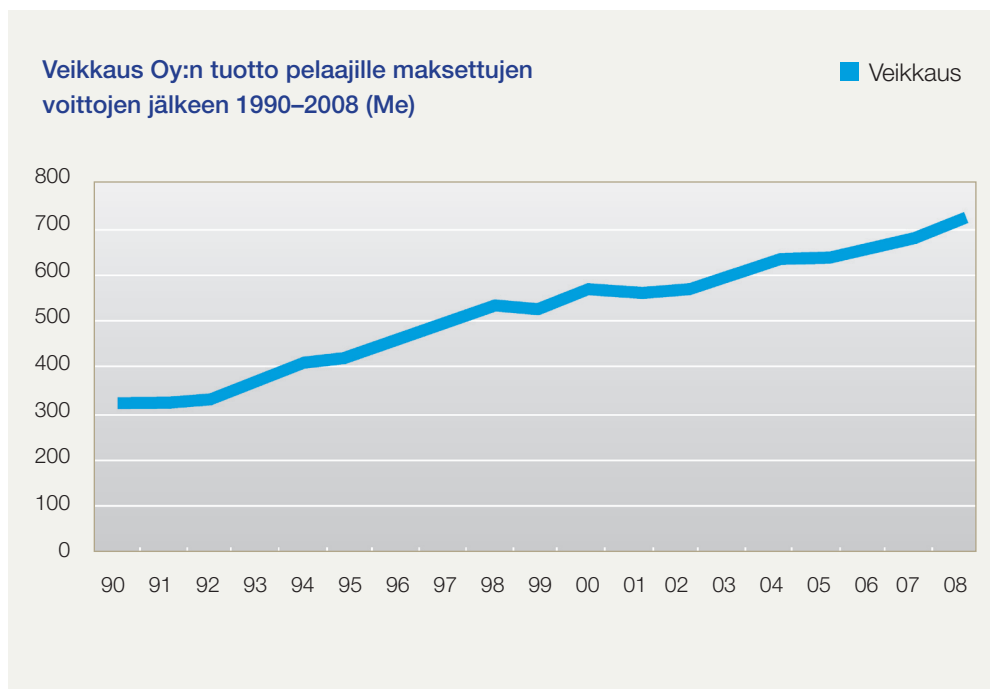
1990-luvun lamavuosien vaikutus pelaamiseen näkyy lähinnä Fintoto Oy:n peleissä, joiden pelikate (tuotto pelaajille maksettujen voittojen jälkeen) pieneni vuoden 1990 noin 41 miljoonasta eurosta vuonna 1996 noin 22 miljoonaan euroon. Fintoton (pelit toimeenpani vuoden 2001 loppuun asti Suomen Hippos ry) liikevaihdon laskuun saattoi vaikuttaa myös Veikkaus Oy:n 1.3.1993 aloittama urheiluviedonlyönti. Tuotto nousi takaisin vuoden 1990 tasolle vasta vuonna 2002.



Raha-automaattiyhdistyksen pelien tuotto on kasvanut vuoden 1990 noin 246 miljoonasta eurosta vuoden 2008 noin 658 miljoonaan euroon. Kasvu on kuitenkin tasaantunut 2000-luvun puolen välin jälkeen: vuonna 2007 tuotto oli noin 4 miljoonaa euroa pienempi kuin vuonna 2006. Tuotto on noussut noin 6 miljoonaa euroa vuodesta 2007 vuoteen 2008.



Veikkauksen peleissä kehitys on ollut tasaisinta; vuoden 1990 pelien tuoton noin 326 miljoonasta eurosta vuoden 2008 noin 720 miljoonaan euroon. Lamavuodet 90-luvulla eivät näy pelaamisen vähenemisenä, eikä pelituottojen kasvu ole pysähtynyt vielä vuosina 2006–2008.



Internet-pelaaminen on nousussa

## 5.6 Pelaaminen internetissä

Internetissä pelaaminen lisääntyy vuosi vuodelta. Suurin harppaus on ollut vuodesta 2004 vuoteen 2005, jolloin Veikkauksen pelien internet-pelaaminen kasvoi lähes 45 prosenttia ja Fintoton yli 46 prosenttia. Vuodesta 2007 vuoteen 2008 on internet-pelaaminen kasvanut molemmilla peliyhtiöillä enää alle 20 prosenttia.

Veikkauksen ja Fintoton pelien pelaaminen internetissä 2004–2008 (Me)					
VEIKKAUS OY	2008	2007	2006	2005	2004
Vedonlyöntipelit	106,0	101,0	94,2	77,8	51,7
Lottopelit	75,5	57,3	45,0	32,8	25,3
Muut urheilupelit	31,7	24,3	18,3	16,5	12,3
Muut pelit	86,2	69,3	47,5	33,3	21,6
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>299,4</b>	<b>251,9</b>	<b>205,0</b>	<b>160,4</b>	<b>110,9</b>
Kasvua edellisestä vuodesta	18,9 %	22,9 %	27,8 %	44,6 %	
FINTOTO OY	2008	2007	2006	2005	2004
Toto-internetpeli	81,1	72,3	60,2	48,7	33,3
Kasvua edellisestä vuodesta	12,2 %	20,1 %	23,6 %	46,2 %	

## 5.7 Liikevaihto peliyhteisöittäin ja peliryhmittäin

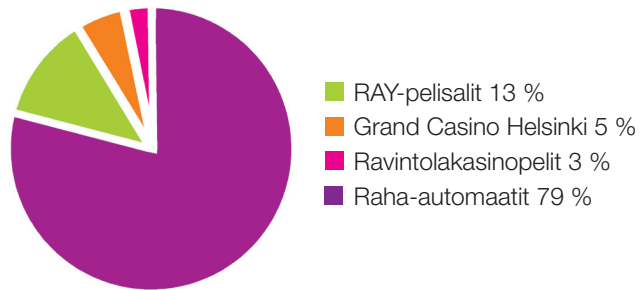
Tässä luvussa kuvataan eri pelimuotojen liikevaihdon jakautuminen vuonna 2008 peliyhtiöittäin sekä liikevaihdon muutokset vuosina 2004–2008.

### Raha-automaattiyhdistys

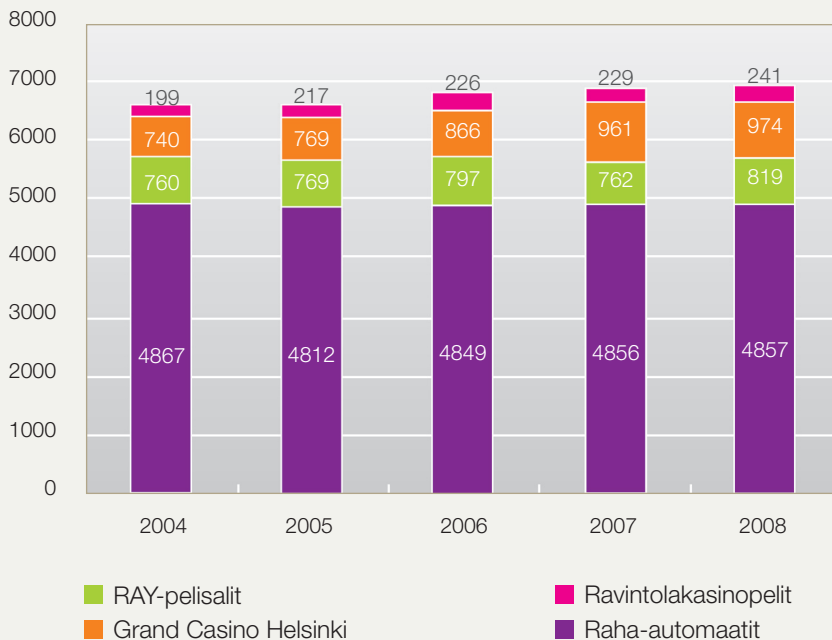
Raha-automaattiyhdistyksen pelimuodoista suhteessa eniten lisääntyivät pelaaminen pelisaleissa sekä Grand Casino Helsingissä. Ravintolakasinopelien liikevaihto laski hiukan ja raha-automaattien nousi jonkun verran. Raha-automaattipeleissä tapahtui euromääräisesti selvä lasku vuosien 2006 ja 2007 välillä, noin 8,6 miljoonaa euroa ilman kasinon automaatteja. Lasku on kuitenkin vain noin 2 prosenttia raha-automaattipelaamisen liikevaihdosta pelaajille maksettujen voittojen jälkeen.

Raha-automaattipelaaminen lisääntyi jälleen vuodesta 2007 vuoteen 2008 ylittäen jo vuoden 2006 tason. Kaikkiaan raha-automaattiyhdistyksen peleihin käytetty rahamäärä kasvoi vuodesta 2007 vuoteen 2008 noin 85,9 miljoonaa euroa ja tuotto pelaajille maksettujen voittojen jälkeen noin 6,3 miljoonaa euroa.

**Raha-automaattiyhdistyksen pelien jakauma liikevaihdon perusteella vuonna 2008 (%)**



**Raha-automaattiyhdistyksen pelilajikohtaisen liikevaihdon muutokset vuosina 2004–2008 pelatun kokonaismäärän mukaan (Me)**



**Raha-automaattiyhdistyksen peliautomaattien määrä, kasinoiden ja pelisalien määrä, asiakaskäynnit ja sijoituspaikkamaksut vuosina 2004–2008**

<b>RAHA-AUTOMAATIT</b>					
<b>PELIPISTEISSÄ</b>	<b>2008</b>	<b>2007</b>	<b>2006</b>	<b>2005</b>	<b>2004</b>
Sijoituspaikkoja, kpl	8 400	8 612	8 690	9 099	9 154
Sijoituspaikkamaksut, milj. €	87	87	89	89	88
Raha-automaatteja, kpl	16 958	16 711	16 622	16 794	16 487
<b>RAVINTOLAKASINOPELIT</b>					
Sijoituspaikkoja, kpl	290	297	300	311	313
Sijoituspaikkamaksuja, milj. €	5	5	5	4	4
Pelejä, kpl	350	342	352	355	354
Pelisleja, kpl	69	61	56	55	53
<b>ASIAKASKÄYNNIT, 1 000 HENKILÖÄ/VUOSI</b>					
Pelisalit	8 200	8 100	8 500	8 500	9 000
Grand Casino Helsinki	327	322	296	275	256

Raha-automaattiyhdistyksen pelejä voi pelata ainoastaan erillisissä pelipaikoissa. Osa niistä on yritysten tiloissa ja osa raha-automaattiyhdistyksen omissa tiloissa kuten pelisaleissa ja kasinolla. Raha-automaattiyhdistyksellä ei ole internet-pelitoimintaa.

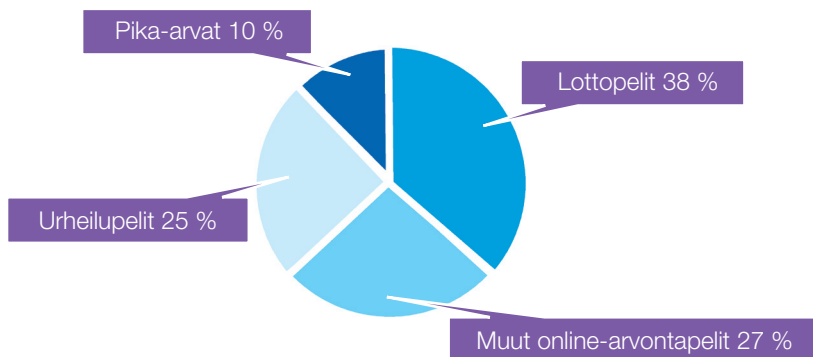
### *Veikkaus Oy*

Veikkauksen pelejä voi pelata paikallisesti asiamiespisteissä sekä internetissä. Myyntipaikkoja oli vuoden 2008 lopussa 3 150 kpl.

Veikkaus Oy:n pelien ryhmittely:

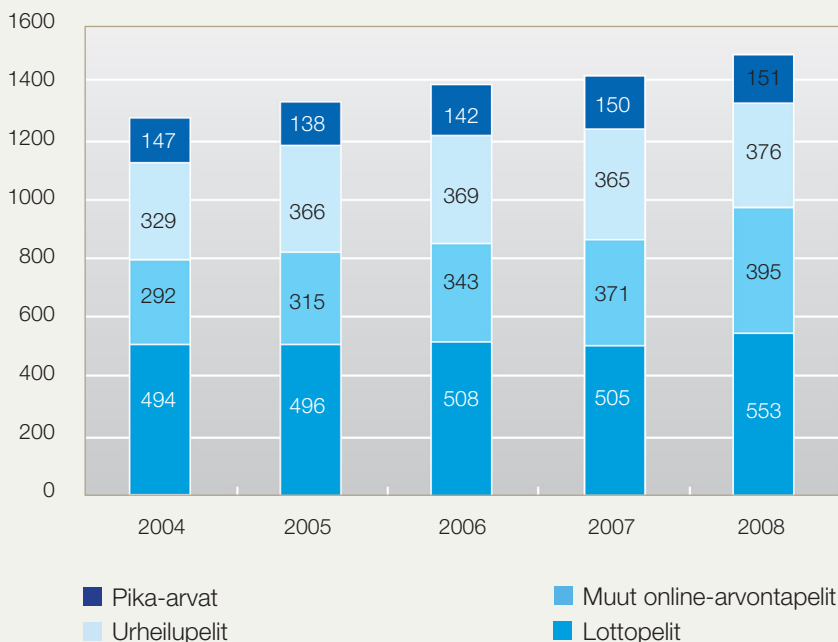
- lottopeleihin luetaan Lotto ja Viking Lotto,
- muihin online-arvontapeleihin Keno, Jokeri ja muut online-pelit,
- urheilupeleihin Vakioveikkaus, V75-raviveikkaus, V5-raviveikkaus, muut V-pelit, Pitkäveto, Tuloveto, Moniveto, Voittajaveto ja Live-veto ja
- pika-arpoihin Ässä-arpa, Mini-Ässä-arpa, Casino-arpa, Luontoarpa, Onnensanat-arpa, Teema-arvat, Jouluarvat sekä nettiarvat, (Luonto, Horoskooppi, Ässä, Casino, Urheilu, Onnensanat, Kumppani, Joulukalenteri ja Harraste).

**Veikkaus Oy:n pelien jakautuminen  
liikevaihdon perusteella vuonna 2008 (%)**



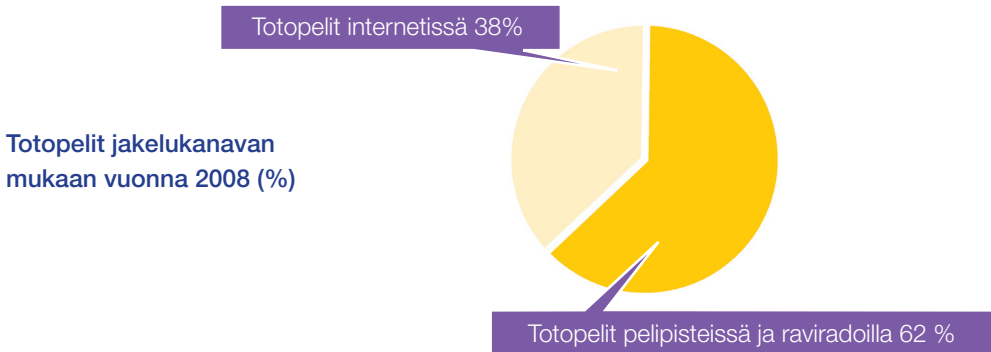
Kenon, Jokerin ja muiden online-pelien pelaaminen on kasvanut vuosina 2004–2008 tasaisesti noin 7 prosentin vuosivauhdilla. Vuosien 2007 ja 2008 välillä kasvu oli 6 prosenttia. Urheilupelien pelaamisen kasvu pysähtyi vuosien 2005 ja 2006 välillä ja jopa väheni vuosien 2006 ja 2007 välillä, mutta lisääntyi taas noin 3 prosenttia vuosien 2007 ja 2008 välillä. Loton pelaaminen väheni vajaalla prosentilla vuosien 2006 ja 2007 välillä, mutta lisääntyi noin 9 prosenttia vuosien 2007 ja 2008 välillä.

**Veikkaus Oy:n liikevaihto pelilajeittain vuosina 2004–2008 (Me)**



### *Fintoto Oy*

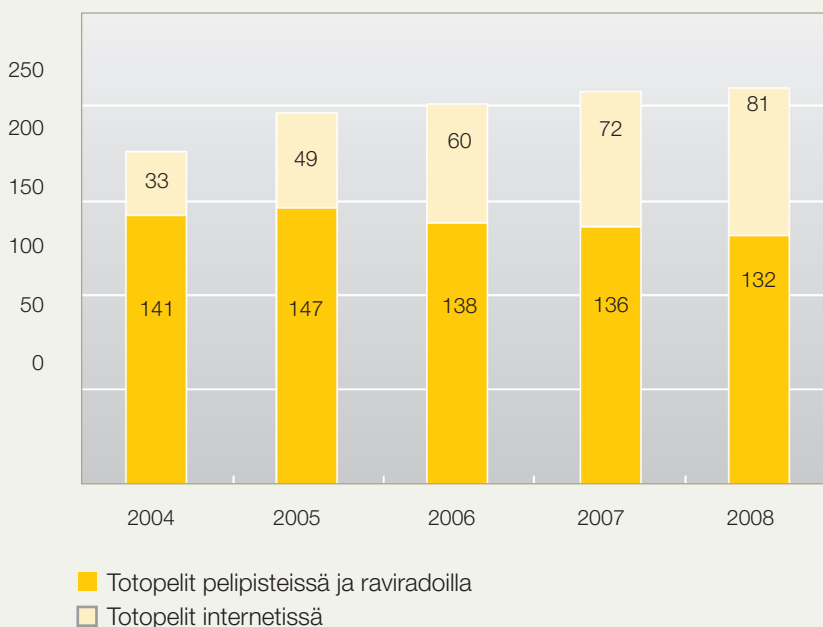
Raviratoja oli vuonna 2008 yhteensä 43 kpl. Raveja ajettiin 363 päivänä vuodessa ja katsojia oli 782 246. Ravitapahtumien lisäksi Totoa voi pelata asiamiespisteissä sekä internetissä. Internet-pelaamisen mielenkiintoa lisäävät suorat televisiolähetykset raviradoilta. Fintoto Oy:n liikevaihto koostuu totopelien pelituotoista raviradoilla ja asiamiespisteissä, kasvavasta totopelaamisesta internetissä, Veikkauksen järjestämien raviveikkausten kohdekorvauksista sekä pienestä määrästä ulkomaisia pelituottoja.



Totopelaaminen raviradoilla pieneni yli 6 prosenttia vuosien 2005 ja 2006 välillä ja suunta on jatkunut. Sen sijaan toton pelaaminen internetissä on kasvanut jatkuvasti. Vuosien 2004 ja 2005 välillä oli suuri harppaus, kasvua yli 15 miljoonaa euroa eli yli 46 prosenttia. Vuodesta 2007 vuoteen 2008 kasvu oli hiukan yli 12 prosenttia.



Totopelien liikevaihto 2004–2008 (Me)



## 5.8 Rahapeliyhteisöjen tuoton jako ja avustukset

### *Raha-automaattiyhdistys*

Raha-automaattiyhdistyksen avustusten jakamisesta päättää valtioneuvosto Raha-automaattiyhdistyksen ehdotuksesta. Esimerkiksi vuonna 2008 painopistealueita olivat vanhustyö, lastensuojelu- ja nuorisotyö sekä päihdeongelmien ja väkivallan ehkäisy. Vuosien 2008–2011 avustusstrategiassa on kolme päälinjaa: sosiaali- ja terveysalan järjestötoiminnan perusedellytysten turvaaminen, ongelmia ehkäisevä toiminta ja heikoimmassa asemassa olevien tuki sekä palveluiden ja omaehtoisen aktiivisuuden edistäminen.

Vuonna 2008 avustuksia myönnettiin 1 136 järjestölle yhteensä 312 miljoonaa euroa. Avustuksen piiriin hyväksyttyjä hankkeita, projekteja ja toimintoja oli yhteensä 2 208. Uusia avustuskohhteita oli 293 ja uusia avustusten saajia 23 järjestöä.

Lisäksi raha-automaattiyhdistys tilittää vuosittain Valtiokonttorille yli 100 miljoonaa euroa käytettäväksi sotainvalidien sairaskotien kustannuksiin ja rintamaveteraanien kuntoutukseen. Vuonna 2009 käytettävä summa on 105 miljoonaa euroa ja edellisen vuoden vastaava summa 110 miljoonaa euroa.

## Raha-automaattiyhdistyksen jakamat avustukset 2004–2008 (Me)

PROJEKTIT, TOIMINTA-AVUSTUKSET JA INVESTOINNIT						
Avustuslajit	2009	2008	2007	2006	2005	2004
Yleisavustukset		63,7	57,0	55,0	53,2	51,5
Kohdennetut toiminta-avustukset		122,3	125,0	114,6	110,0	100,5
Investointiavustukset		44,4	38,0	42,5	65,4	79,6
Projektiavustukset		81,6	86,0	79,9	76,4	76,4
<b>Yhteensä</b>	<b>303</b>	<b>312</b>	<b>306</b>	<b>292 *</b>	<b>305</b>	<b>308</b>
AVUSTUKSET ERI TULOSALUEITTAIN						
Tulosalueet	2009	2008	2007	2006	2005	2004
Kansalaisjärjestötoiminta		131,4	120,4	112,5	114,2	105,9
Erityisryhmien asuminen		38,6	35,9	41,0	52,2	60,2
Kuntoutus		40,1	40,3	37,8	39,4	45,5
Kotona selviytyminen ja omaisten tukeminen		33,5	34,9	31,9	29,5	29,1
Kriisipalvelut		29,1	33,9	32,5	27,2	22,4
Kurssi-, leiri- ja lomatoiminta		20,7	20,7	20,3	20,1	19,8
Päivä- ja työtoiminta		18,6	19,9	19,5	22,4	25,1
<b>Yhteensä</b>	<b>302,5</b>	<b>321,0</b>	<b>306,0</b>	<b>295,5 *</b>	<b>305,0</b>	<b>308,0</b>
*Luvut vaihtelevat eri vuosien vuosikertomuksissa						
AVUSTUKSET VETERAANIEEN KUNTOUTUKSEEN						
Avustukset veteraanien						
kuntoutukseen	2009	2008	2007	2006	2005	2004
	105,0	109,5	103,0	105,0	105,0	110,4
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>407,5</b>	<b>421,5</b>	<b>409,0</b>	<b>400,5</b>	<b>410,0</b>	<b>418,4</b>

### *Veikkaus Oy*

Opetusministeriö jakaa Veikkaus Oy:n tuoton eduskunnan säätämän jakosuhdelain mukaisesti. Tuotto jaetaan taiteelle, liikunnalle, tieteelle ja nuorisotyöhön.

#### Opetusministeriön jakamat veikkausvoittovarot 2004–2008 (Me)

EDUNSAAJARYHMÄT					
Avustukset	2008	2007	2006	2005	2004
Taide	189,2	184,8	190,4	185,3	187,5
Liikunta	104,1	100,2	97,8	89,9	84,2
Tiede	77,1	76,6	79,5	75,7	75,5
Nuorisotyö	37,5	36,1	35,2	31,6	28,6
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>407,9</b>	<b>397,7</b>	<b>402,9</b>	<b>382,5</b>	<b>375,8</b>

### *Fintoto Oy*

Fintoto Oy:n tuotto käytetään kokonaisuudessaan suomalaisen raviurheilun ja hevospäivätoiminnan edellytysten parantamiseen. Noin 80 prosenttia tuotosta menee raviradoille Totomyyntiin sidottuna tukena, palkintotukena ja investointitukena. Maa- ja metsätalousministeriölle maksetun valtionosuuden käytöstä hevostalouden tukemiseen, hevospäivätoiminnan ja hevosurheilun edistämiseen säädetään lailla.

#### Fintoton maksamien tukien ja valtionosuuden määrä 2004–2008 (Me)

MAKSETUT TUET JA KORVAUKSET	2008	2007	2006	2005	2004
Raviradoille	32,9	31,7	29,9	29,9	24,0
Maa- ja metsätalousministeriölle	8,7	8,5	8,1	8,0	7,1
<b>YHTEENSÄ</b>	<b>41,6</b>	<b>40,2</b>	<b>38,0</b>	<b>37,9</b>	<b>31,1</b>



6

RAHAPELITOIMINNAN VALVONTA

## 6.1 Valvonnasta yleisesti

Arpajaisten toimeenpanon luotettavuus edellyttää riittävän valtuuksin toimivaa tehokasta valvontaorganisaatiota. Viranomaisvalvonta on tarpeen toiminnasta yhteiskunnalle mahdollisesti aiheutuvien kielteisten ilmiöiden estämiseksi. Tarkoituksena on turvata arpajaisiin osallistuvien oikeudet ja suojata kuluttajia erityisesti liikapelaamisen aiheuttamilta ongelmilta.

Arpajaisten toimeenpanon valvonnan yhteiskunnalliset perusteet liittyvät sosiaalisten haittojen vähentämisen ohella oikeusturvanäkökohtiin sekä väärinkäytösten ja rikosten torjuntaan. Rahapelien toimeenpano on erityislaatuista taloudellista toimintaa, joka on sallittua vain luvan saaneille rahapeliyhteisöille varojen keräämiseksi yleishyödyllisiin tarkoituksiin. Siksi yhteiskunnan tulee valvonnalla varmistaa, että varat kanavoituvat arpajaislaissa säädettyihin tarkoituksiin.

Useat eri ministeriöt ja tahot valvovat Suomessa rahapeliluvan saaneiden rahapeliyhteisöjen toimintaa ja taloutta, tuottojen käyttöä, toiminnan lainmukaisuutta sekä toiminnasta mahdollisesti aiheutuvia haittoja. Myös omistajaohjaus sekä valtion edustajat rahapeliyhteisöjen toimielimissä ovat osa rahapelitoiminnan ohjausta.

Veikkaus Oy on kokonaan valtion omistama osakeyhtiö, jonka omistajaohjauksesta vastaa opetusministeriö. Raha-automaattiyhdistys on julkisoikeudellinen yhdistys, jonka hallituksen muodostavat seitsemän valtioneuvoston ja seitsemän yhdistyksen kokouksen valitsemaa edustajaa. Fintoto Oy:n hallituksen seitsemästä jäsenestä kaksi on valtion edustajia.

Rahapelitoiminnasta ja kaikkien arpajaisten toimeenpanon valvonnasta säädetään arpajaislain luvuissa 3 ja 8. Rahapelien toimeenpano Suomessa on luvanvaraista. Rahapelitoimintaan osallistuvien oikeusturvan takaamiseksi, väärinkäytösten ja rikosten estämiseksi sekä pelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten haittojen vähentämiseksi saadaan rahapelitoiminnan harjoittamista varten perustetulle yhteisölle antaa lupa rahapelitoimintaan.

Arpajaislain mukaan arpajaisten toimeenpanoa valvotaan arpajaisiin osallistuvien oikeusturvan takaamiseksi, väärinkäytösten ja rikosten estämiseksi sekä arpajaisista aiheutuvien sosiaalisten haittojen vähentämiseksi. Sisäasiainministeriö vastaa arpajaisten toimeenpanon valtakunnallisesta valvonnasta ja arpajaistoiminnan tilastoimisesta. Ministeriö voi antaa arpajaisten toimeenpanoa ja toimeenpanon valvontaa koskevia lausuntoja ja ohjeita. Sisäasiainministeriö ei siis ole arpajaisasioissa ainoastaan ohjaava viranomainen vaan sen tehtäviin kuuluu myös arpajaisten lainmukaisuuden valvonta.

Sisäasiainministeriö valvoo erilaisten arpajaisten toimeenpanoa muun muassa pyytämällä lausuntoja ja selvityksiä arpajaisten toimeenpanijoilta, antamalla lausuntoja arpajaisten toimeenpanijoille ja muille tahoille sekä tekemällä poliisille tutkintapyyntöjä mahdollisissa arpajaisrikosasioissa. Näitä tehtäviä varten sisäasiainministeriöön on perustettu erityinen arpajais- ja asehallintoyksikkö. Arpajais- ja asehallintoyksikön arpajaishallinnon tehtäviin kuuluvat rahapelitoiminnan valvonnan ja ohjauksen lisäksi muidenkin arpajaisten sekä rahankeräysten valvonta, ohjaus ja tilastointi sekä viihdelaitelaissa sisäasiainministeriölle määritellyt tehtävät.

## 6.2 Rahapeliluvut

Rahapelitoiminnan valvonnan lähtökohta ovat määrääjoiksi yksinoikeuksilla myönnettävät rahapeliluvut. Valtioneuvosto antoi rahapeliluvut 31.12.2011 asti Veikkaus Oy:lle raha-ar-pajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipeliin toimeenpanemiseen, Raha-automaattiyhdistykselle (RAY) raha-automaattien käytettävänä pitämisen, kasinopelien toimeenpanemisen ja pelikasinotoimintaan sekä Fintoto Oy:lle totopelien toimeenpanemiseen.

Veikkaus Oy:n ja Fintoto Oy:n rahapeliluvuissa on määritelty muun muassa se, kuinka suuri osuus kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina, miten voitot on pyörästettävä sekä miten perimättä jääneet voitot on jaettava. Fintoto Oy:n toimeenpanemissa peleissä pelaajille jaetaan voittoina pelistä riippuen 63–85 prosenttia pelimaksuista ja Veikkaus Oy:n toimeenpanemissa peleissä pelistä riippuen 40–95 prosenttia pelimaksuista.

RAY:n rahapeliluvussa on puolestaan määritelty muun muassa raha-automaattien ja kasinopelien enimmäismäärät sekä pelikasinoiden lukumäärä, sijaintipaikat ja aukioloajat. Voimassa olevan rahapeliluvan mukaan RAY saa pitää yleisön käytettävänä pelikasinon ulkopuolella enintään 20.000 raha-automaattia sekä enintään 500 kasinopeliä. Pelikasinotoimintaa RAY voi harjoittaa yhdessä pelikasinossa Helsingissä.

## 6.3 Pelisäännöt

Sisäasiainministeriö vahvistaa hakemuksesta rahapeliin pelisäännöt. Niissä on voitonjakoa ja pelipanosten palauttamista koskevat määräykset sekä raha-automaattien ja kasinopelien suurimmat sallitut pelipanokset. Raha-arpa-, veikkaus-, vedonlyönti- ja totopelien säännöissä tulee lisäksi olla arvontaa koskevat määräykset.

Joidenkin internetissä toimeenpantavien rahapeliin vuorokausikohtaisia panoksia on rajoitettu. Esimerkiksi Veikkaus Oy:n raha-arpoja voi ostaa internetistä korkeintaan sadalla eurolla vuorokaudessa ja tapahtuma-aikaista vedonlyöntiä (Live-veto) varten rahaa voi siirtää pelitilille korkeintaan sata euroa vuorokaudessa.

Neljän pelin pelisääntöjä muutettiin vuonna 2008. RAY:n muualla kuin pelikasinossa toimeenpantavan turnauspokerin sääntöihin tehtiin kaksi lähinnä toiminnallista muutosta. Fintoto Oy:n totopelisiin lisättiin Toto-turnaukset, joissa yksittäiset osallistujat pelaavat totopelisiä toisiaan vastaan. Lisäksi vuoden aikana muutettiin Veikkaus Oy:n vedonlyöntipeliin sekä Viking Loton sääntöjä.

## 6.4 Viralliset valvojat

Sisäasiainministeriö määrää rahapelitoiminnan valvontaan virkavastuulla toimivia virallisia valvojia. Heidän tehtävänä on valvoa, että rahapeliin toimeenpanossa noudatetaan sisäasiainministeriön vahvistamia pelisääntöjä. Viralliset valvojat vahvistavat pelikierroksittain veikkaus-, vedonlyönti- ja totopelien tulokset ja voittojen määrät.

Raha-arpajaisissa he valvovat arpojen sekoittamisen ja arvonnin sekä vahvistavat arvonnin tuloksen. Lisäksi virallisella valvojalla, poliisilla ja sisäasiainministeriön määräämällä tarkastuslaitoksella on oikeus tarkastaa, että raha-automaateissa käytetään hyväksyttyä raha-

liikenteen valvontalaitetta. Veikkaus Oy:n rahapelitoimintaa varten on määrätty 10 virallista valvojaa, Fintoto Oy:n raviradoille 40 virallista valvojaa ja RAY:n pelikasinotoimintaan 8 virallista valvojaa.

## 6.5 Ratkaisusuositukset ja lausunnot

Rahapelitoimintaan osallistuvien oikeusturvan takaa ratkaisusuositusmenettely, joka on osa rahapelitoiminnan valvontaa. Pelaaja voi pyytää sisäasiainministeriöltä kirjallisesti voitonmaksua koskevaa ratkaisusuositusta Veikkaus Oy:n tai Fintoto Oy:n ja pelaajan välisestä erimielisyydestä. Jos pelaaja ei mielestään ole saanut itselleen kuuluvaa voittoa, voi hän 21 päivän kuluessa pelitulosten vahvistamisesta hakea ratkaisusuositusta sisäasiainministeriöltä. Tästä ei peritä maksua. Vuonna 2008 ratkaisusuosituksia pyydettiin 73.

Arpajaislain mukaan sisäasiainministeriö voi antaa arpajaisien toimeenpanoa ja toimeenpanon valvontaa koskevia lausuntoja ja ohjeita. Lausuntoja pyytävät ministeriöltä lähinnä yksittäiset kansalaiset, yhteisöt sekä viranomaiset, joista suurin osa on arpajais- ja rahankeräyslaissa tarkoitettuja lupia myöntäviä viranomaisia. Sisäasiainministeriö esittää arpajaisia valvovana viranomaisena kantansa esitettyihin kysymyksiin, mutta ministeriö ei voi kieltää toimintaa arpajaislain vastaisena eikä ministeriöllä ole toimivaltaa hyväksyä toimintamallia lainmukaiseksi. Ministeriö voi lausunnossaan esittää käsityksensä lain sisällöstä ja ohjeistaa eri toimijoita sekä lupaviranomaisia.

Vuonna 2008 sisäasiainministeriön arpajaishallinto antoi 123 kirjallista lausuntoa, vastusta ja selvitystä eri tahoille. Lisäksi sähköpostitse vastattiin 282 kysymykseen ja lausuntopyyntöön. Luvut sisältävät erittelemättä arpajaisia, rahankeräyksiä ja viihdelaitteita koskevia asioita. Lisäksi ministeriö vastaa usein puhelimitse arpajais- ja rahankeräysasioihin.



Rahapelitoimintaan osallistuvien  
oikeusturvan takaa ratkaisusuositusmenettely

## 6.6 Rahapelitoiminnan muu valvonta

Rahapeliyhteisöjen harjoittamaa pelitoimintaa valvotaan myös tietoteknisillä järjestelmillä. Kaikki Veikkaus Oy:n peleihin liittyvät tapahtumat tallennetaan pääosin reaaliaikaisesti sisäasiainministeriön hallussa oleviin valvojien järjestelmiin, mikä mahdollistaa pelitoiminnan etu- ja jälkikäteisvalvonnan. Vastaavat valvonnan kehittämishankkeet ovat käynnissä myös RAY:n ja Fintoto Oy:n kanssa.

Rahapelitoiminnan valvontaan kuuluvat myös rahapeliyhteisöjen ja sisäasiainministeriön säännölliset kokoukset. Tarvittaessa rahapeliyhteisöiltä pyydetään niiden rahapelitoimintaa koskevia lausuntoja, minkä lisäksi ministeriö voi antaa tulkintakysymyksistä lausuntoja rahapeliyhteisöille. Laki rahanpesun ja terrorismin rahoittamisen estämisestä ja selvittämisestä edellyttää lisäksi, että sisäasiainministeriö valvoo rahapeliyhteisöjen noudattavan tätä lakia säännöksineen.

## 6.7 Luvattomat arpajaiset

Arpajaisten toimeenpaneminen ilman arpajaislaissa edellytettyä lupaa on kiellettyä ja arpajaisrikoksena rangaistavaa. Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksiköllä ei kuitenkaan ole viranomaisena mahdollisuutta kieltää tai keskeyttää ilman lupaa toimeenpantuja arpajaisia. Ministeriö voi lähettää arpajaisten toimeenpanijalle lausuntopyynnön tai tehdä poliisille tutkintapyynnön sen selvittämiseksi, syyllistyykö arpajaisten toimeenpanija tai muu taho, kuten luvattomien arpajaisten edistäjä, mahdollisesti rikokseen. Vuonna 2008 sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö teki poliisille 15 tällaista tutkintapyyntöä.

Tuomioistuimissa oli vuonna 2008 esillä joitakin arpajaisrikosta koskevia oikeustapauksia. Helsingin hovioikeus antoi 10.4.2008 tuomion asiassa R 06/1448, missä oli kysymys lähinnä siitä, perustuuko pokeripeli taitoon vai sattumaan, ja ovatko pokeriturnauksen toimeenpanijat siten syyllistyneet arpajaisrikokseen. Hovioikeus katsoi tuomiossaan, että vaikka sattuman merkityksen on useiden pelien sarjassa osoitettu vähenevän ja taidon merkityksen lisääntyvän, korttien sattumanvaraisen jakaantumisen vuoksi taitavinkaan pelaaja ei voi kokonaan sulkea pois sattuman mahdollisuutta. Pokeripelissä voittaminen perustuu siten ainakin osaksi myös sattumaan.

Hovioikeus katsoi arpajaisrikoksen tunnusmerkistötekijän toteutuvan. Vastaajien katsottiin kuitenkin erehtyneen rikostunnusmerkistöön kuuluvien seikkojen suhteen ja syytteet hylättiin, koska heidän menettelyään ei ollut luettava heille syyksi tahallisen rikoksena. Tuomio ei ole lainvoimainen. Siitä on valitettu korkeimpaan oikeuteen, joka on myöntänyt asiassa valitusluvan.



Korkein oikeus antoi lisäksi 30.12.2008 tuomion KKO 2008:119, mikä koski pilkkikilpailun järjestämistä siten, että osallistujilta perittiin osallistumismaksu ja kalojen kokonaispainoon perustuvien palkintojen lisäksi kilpailukalat oikeuttivat kalan painon mukaan määräytyvään raha- tai tavarapalkintoon. Jälkimmäistä palkintoperustetta pidettiin arpajaislaissa tarkoitettulla tavalla sattumaan perustuvana ja arpajaisten toimeenpanijan katsottiin syyllistyneen arpajaisrikokseen.

Valtionsyyttäjä Christer Lundström antoi 28.1.2009 ratkaisunsa ahvenanmaalaisen rahapeliyhteisön (PAF) internetissä harjoittamasta pelitoiminnasta. Valtionsyyttäjä katsoi, että PAF:n toimitusjohtaja ja hallituksen jäsenet ovat syyllistyneet arpajaisrikokseen toimeenpannessaan rahapelejä internetissä myös valtakunnan alueella ilman toimintaan tarvittavaa valtioneuvoston antamaa rahapelilupaa. Syytteet valtionsyyttäjä päätti jättää nostamatta vähäisyysperusteella.

Samalla valtionsyyttäjä arvioi myös maakunnanhallituksen toimia. Sen asia on valvoa PAF:n harjoittaman pelitoiminnan lainmukaisuutta. Valtionsyyttäjä katsoi, että maakunnanhallitus oli ollut huolimaton, koska se ei ollut pyytänyt peliyhtiöltä lisäselvitystä vaan hyväksyi toiminnan puutteellisin tiedoin. Hän katsoi kuitenkin, ettei kukaan ollut tältä osin syyllistynyt rikokseen.



# HAITTOJEN EHKÄISY JA HOITO

## 7.1 Rahapelihaitat

Valtaosa suomalaisista pelaa aika ajoin rahapelejä (katso luku 3). Suurimmalle osalle rahapelaaminen ei aiheuta haittoja. Puhutaan kohtuupelaamisesta ajanvietteenä ja/tai sosiaalisena tapahtumana. Tarkkoja rajoja ongelmattoman, riskipelaamisen, ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden välille on kuitenkin vaikea vetää. Muun muassa ajan ja rahan käytön tuoma haitta on aina suhteutettava pelaajan ja hänen lähiyhteisönsä tilanteeseen. Vaikeimmillaan ongelmapelaaminen luokitellaan mielenterveyden häiriönä peliriippuvuudeksi tai pelihimoksi, joka voi vaarantaa vakavasti ihmisen hyvinvoinnin ja terveyden.

Taloustutkimuksen rahapelaamista koskeneen väestökyselyn 2007 mukaan kaksi kolmasosaa suomalaisista pitää rahapelien pelaamista vakavana ongelmana Suomessa. Vastaajista yli puolet on sitä mieltä, että rahapelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet viime vuosina.

### *Ongelmapelaajien määrästä*

Kansainvälisesti käytössä on useita ongelmapelaamisen arviointiin kehitettyjä mittareita. Suomessa käytetään usein näistä tunnetuinta, vertailujen tekemisen mahdollistavaa ns. SOGS-R (South Oaks Gambling Screen) -kysymyspatteristoa. Siinä vastaajat pisteytetään erilaisten pelaamisen ongelmallisuutta kartoittavien kysymysten perusteella. Mittarin pohjana on käytetty DSM-tautiluokitusta. 3–4 SOGS-pistettä viittaa siihen, että henkilöllä on ongelmia pelaamisen hallinnassa. 5+ pistettä viittaa siihen, että henkilö on todennäköisesti peliriippuvainen.

SOGS- viimeisen 12 kuukauden prevalenssi (esiintyvyys) kertoo viimeisen vuoden aikana peliongelmaisiksi luokituvien määrän. Tulos on suhteutettu Suomen 15 vuotta täyttäneeseen väestöön (pl. Ahvenanmaa).

#### Kooste STM:n teettämän väestötutkimuksen (2007) tiedoista SOGS- viimeisen 12 kuukauden esiintyvyys

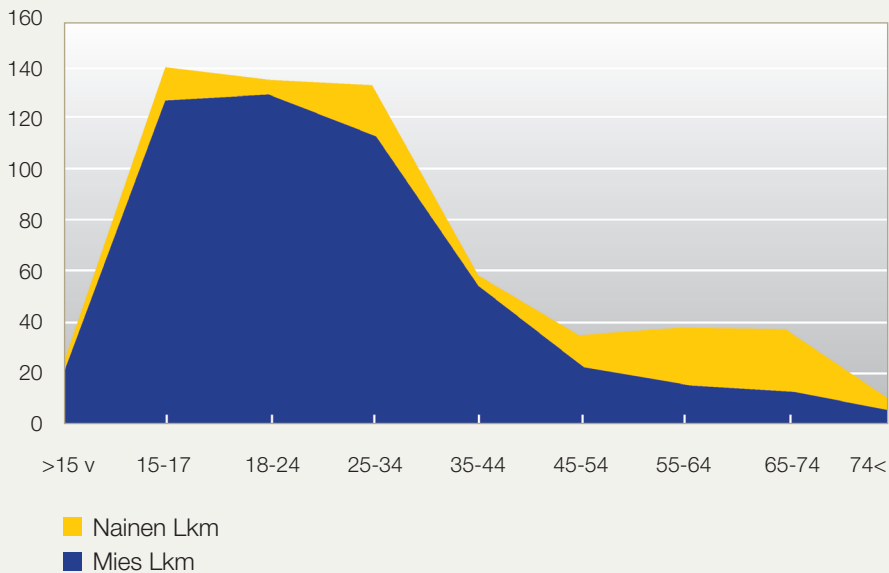
LUOKITTELU	SOGS-pisteitä	%-osuus väestöstä	väestö-estimaatti
todennäköisesti peliriippuvainen	5+	1,0 %	42 000
ongelmia pelaamisen hallinnassa	3-4	2,1 %	88 000
<b>YHTEENSÄ KÄRSII PELIONGELMISTA</b>	<b>3+</b>	<b>3,1 %</b>	<b>130 000</b>

Viimeisen vuoden aikana 130 000 (3,1 % väestöstä) on kärsinyt rahapeliongelmissa. Heistä noin kolmannes (42 000) on peliriippuvaisia. SOGS-elinikäisprevalenssi kertoo, kuinka monella on nyt tai on joskus ollut rahapeliongelmiä. Tulos on suhteutettu Suomen 15 vuotta täyttäneeseen väestöön (pl. Ahvenanmaa). Joskus elämänsä aikana peliongelmissa kärsineitä on Suomessa arviolta 222 000 (5,2 %). Joskus elämänsä aikana peliriippuvaisiksi luokitettuja on puolestaan arviolta 70 000 (1,6 %). Kyse on kuitenkin suuntaa-antavasta arviosta, sillä vuoden 2007 väestökyselyn vastausprosentti oli vain 48.

Kansainvälisen vertailun tekeminen on ongelmallista, sillä Suomessa ei ole vielä tehty kansainvälisesti vertailukelpoista esiintyvyytutkimusta (katso luku 3). Pohjoismaiden kesken vertailu on vaikeaa käytössä olevien luokittelutyökalujen erilaisuudesta johtuen. Myös pelien saatavuudessa on eroja maiden välillä.

Väestökyselyjen antaman informaation lisäksi ongelmapelaajia voidaan kuvata peliongelmaisten auttavaan puhelimeen Peluuriin tulleiden soittojen perusteella. Peluurissa vastattiin vuonna 2008 kaikkiaan 1 253 varsinaisia peliongelmiä koskevaan soittoon, joista 854 tuli pelaajilta ja 356 heidän läheisiltään. Peliongelmaa koskeneista soittoista 60 prosenttia tuli miehiltä.

**Peluuriin tulleet puhelut vuonna 2008 iän ja sukupuolen mukaan (n=611, eri pelaajia ei uusintasoittoja)**



Peluuriin soittaneista pelaajista 75 prosenttia oli miehiä ja läheisistä 72 prosenttia naisia. Alaikäisiä pelaajia oli vuonna 2008 jonkin verran aikaisempaa enemmän. Maahanmuuttajataustaisia soittajia oli 40, heistä kahdeksan pelaajien läheisiä. Vain 6 prosenttia Peluuriin soittaneista oli työttömiä, opiskelijoita oli 15 prosenttia ja eläkeläisiä 12 prosenttia. Noin kolmanneksen työtilannetta ei tunneta.

Miespelaajista kolme neljästä oli 15–34-vuotiaita ja joka neljäs 15–17-vuotias. Naisista yli puolet oli 55-vuotiaita tai vanhempia. Alle 15-vuotiaita pelaajia koskeneista soitoista nuoret itse soittivat useimmat (72 %), puolet 18–24-vuotiaita koskeneista puheluista tuli läheisiltä. Myös kaikkein iäkkäimmistä, yli 74 -vuotiaista pelaajista soittivat yleensä heidän läheisensä.

Peluuri on yleensä ensimmäinen taho, johon otetaan yhteyttä ja vain 4 prosentilla pelaajista oli aktiivinen hoitosuhde. Hieman enemmän kuin joka kuudes pelaaja oli aikaisemmin hakenut apua, useimmiten avohoidon palveluista.

### *Pääasiallinen ongelmaa aiheuttava peli*

Peliongelmaisiksi luokituneet pelaavat väestökyselyiden mukaan keskimääräistä selvästi enemmän lähes kaikkia rahapelejä. Pelatuimmat pelit ovat rahapeliautomaatit, Lotto, Viking Lotto, Jokeri, Ässä ja Casino, muut raaputusarvat sekä veikkauksen päivittäiset arvontapelit. Raha-automaatit säilyttivät asemansa Peluurin asiakkaille eniten ongelmaa aiheuttavana pelinä. Internet-pelit ovat nousseet toistamiseen toiselle sijalle.

Pääasiallinen ongelmaa aiheuttava peli			
	2008		2007
Miehet	Lkm	%	%
1. Rahapeliautomaatit	414	62,6 %	58,6 %
2. Nettipokeri	86	13,0 %	12,1 %
3. Rahapelit netissä, ei eritelty	55	8,3 %	8,6 %
4. Vedonlyönti, Veikkaus Oy	31	4,7 %	4,8 %
<b>Naiset</b>			
1. Rahapeliautomaatit	143	78,1 %	81,9 %
2. Rahapelit netissä, ei eritelty	12	6,6 %	3,1 %
3. Nettipokeri	8	4,4 %	2,6 %
4. Pelaaminen kasinolla Suomessa	5	2,7 %	3,1 %
<b>PUHELUITA YHTEENSÄ</b>	<b>872</b>		<b>935</b>

Peluuriin soittaneiden, eniten raha-automaattien aiheuttamia ongelmia kokeneiden naisten määrä putosi edellisvuodesta lähes neljänneksen. Peluurissa nettipelaajia koskevissa soittoissa ei ole tapahtunut paljoa muutosta vuodesta 2007, mutta puhelujen suhteellinen osuus on kasvanut. Valtaosa nettipelaajista on miehiä (86 %). Miespelaajat ovat naisia nuorempia<sup>4</sup>. Miehistä 44 prosenttia on alle 25-vuotiaita, naisista vain 17 prosenttia. Opiskelijoita kaikista nettipelaajista oli hieman 13 prosenttia. Nettipelejä pelataan kodin lisäksi myös työpaikalla.

**Peluurin asiakasraportti:** *Nuori mies soitti. Aloittanut pelaamisen 12 -vuotiaana raha-automaateista. Sitten siirtynyt nettipeleihin, nyt pelaa nettipokeria. Saanut potkut töistä, kun otti sairauslomaa, jotta voi pelata. Velkaa pelaamisen takia. Esitin X:n terveyskeskuksen mielenterveysyksikköä. Päivystäjä: Soittaja mies/pelaaja, 21 v. nettipokeri.*

Nettipokerin pelaajat ovat hieman nuorempia kuin muut nettipelaajat ja useammin miehiä. 62 prosentilla heistä on myös pelivelkaa. Noin kolmasosa nettipokerin pelaajista pelaa myös vedonlyöntiä tai raha-automaatteja. Monille näistä pelaajista pelaamisesta aiheutuneet ongelmat ovat syntyneet nopeasti, jopa kuukausissa. Nettipokerin pelaajista alle 25 -vuotiaita<sup>5</sup> oli 48 prosenttia ja opiskelijoita 11 prosenttia.

**Peluurin asiakasraportti:** *Pelaajan tarkoitus oli ryhtyä ammattilaiseksi. Pelasi 10 tuntia päivässä. Pelaaja ajautui velkoihin ja pelimahdollisuudet oikeastaan loppuivat. Halusi ensisijaisesti taloudellista apua. Päivystäjä: Soittaja mies/pelaaja 22 v. nettipokeri*

### *Talousongelmat*

Rahapelaamista koskeneen väestötutkimuksen (2007) mukaan peliongelmaiset/ongelmapelaajat käyttivät kuukausittaisista nettotuloistaan keskimäärin 32,5 prosenttia rahapelaamiseen. Pelaaminen tuleekin nykyään jatkuvasti esille talous- ja velkaneuvojien vastaanotoilla.

Vuoden 2008 Suomalaisen aikuisväestön terveyskäyttäytyminen ja terveys -tutkimuksessa (AVTK) kysyttiin ensimmäistä kertaa rahapelaamisesta. Vastanneista miehistä 2,2 prosenttia ilmoittaa rahapelaamisesta viimeksi kuluneen kuukauden aikana aiheutuneiden haittojen johtuneen siitä, että pelaamiseen on kulunut liikaa rahaa. 1,2 prosenttia miehistä on yrittänyt viimeisen kuukauden aikana voittaa takaisin häviönsä pelaamalla.

Peluuriin 2008 soittaneista pelaajista yli puolet kertoi taloudellisista ongelmista. Heistä joka neljännellä on pelaamisesta syntynyttä velkaa. Miehet olivat useammin (26 %) tehneet pelivelkaa kuin naiset (20 %). Rikosten tekemisestä pelaamisensa rahoittamiseksi kertoi noin 2 prosenttia kaikista Peluuriin soittaneista pelaajista.

Peluurin asiakaskunnasta nettipelaajilla on selvästi useammin pelaamisesta syntynyttä velkaa. Heistä yli puolet (57 % vuonna 2008) on rahoittanut pelaamistaan lainalla. Velkojen määrä vaihteli 1 000–100 000 euroon. 28 ihmisen velan suuruus oli merkitty euromääräisenä (nimettömään) asiakasraporttiin ja mediaani oli 24 000 euroa. Nettipelejä pelataan kodin lisäksi myös työpaikalla.

4) Pelaajan ikä tiedossa 58 % nettipelaajista.

5) Pelaajan ikä tiedossa 81 % nettipokerin pelaajista.

Pelaajien velan ottamista koskeva tutkimus nosti kirjasi taloudenhallintakeinoiksi muun muassa rahan lainaamisen ja ylitöiden tekemisen. Näiden lisäksi keinoina voitiin käyttää myös kavaltamista, varastamista ja ”nälkävyön kiristämistä”.

### *Muita pelaamisen aiheuttamia haittoja*

Velkaantumisen lisäksi ongelmapelaamisen seurauksia ovat ihmissuhdeongelmat ja minäkuvan muuttuminen (esimerkiksi itseluottamuksen heikentyminen, alemmuuden, tyhjyyden ja häpeän tunteet). Riippuvuus voi muuttua elämässä hallitsevaksi eli pelaaminen muodostuu kokopäiväiseksi ja vastustamattomaksi, pakonomaiseksi toiminnaksi. Myös itsemurhariski kasvaa.

Peluurin soittaneista ongelmapelaajista 30 (4 %) kertoi itsemurha-aikeista tai -ajatuksista. Tässä ryhmässä naisia oli enemmän (53 %). Kolmannes heistä oli 25–44 ikävuoden väliltä. Lähes puolesta ikätietoa ei ole. Vaikka heidän tilanteensa oli näin vakava, vain yhdellä heistä oli aktiivinen hoitosuhde ja yli puolet ei ollut aikaisemmin hakenut apua peliongelmaansa lainkaan.

Kolmannes oli hakenut tukea pelaajien vertaisryhmästä. Tässä ryhmässä miehistä viidenneksellä ja naisista puolella raha-automaatit olivat pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli. Nettipelien osuus yhteensä oli korkea (39 %). Nettipokerinpelaajia oli yli neljännes. Lainaa pelaamisen rahoittamiseen heistä oli ottanut yli puolet (53 %). Päihdeongelmasta kertoi joka viides ja mielenterveysongelmista joka kuudes soittaja.

Ongelmapelaaminen aiheuttaa pelaajille yleisesti stressiä, hermostuneisuutta, ahdistusta ja masennusta. Näitä esiintyi enemmän kuin joka kolmannella pelaajalla. Häpeäntunteista ja syyllisyydestä kertoi vähintään joka viides Peluuriin soittanut pelaaja. Ihmissuhdeongelmat ja heikentyneet perhesuhteet sekä yleinen pahoinvointi olivat myös yleisiä.

Ongelmapelaamisen lisäksi osalla pelaajista on samanaikaisongelmia. Niistä tavallisimpia ovat päihdeongelmat sekä erilaiset mielenterveyden ongelmat. Peluurin puheluissa päihdeongelmia oli 5 prosentilla pelaajista, miehillä selvästi enemmän kuin naisilla. Mielenterveysongelmia oli lähes joka kymmenennellä pelaajalla, naisilla (13 %) useammin kuin miehillä (8 %).

## **7.2 Ehkäisy, vähentäminen ja hoito**

Sosiaali- ja terveysministeriön 2006 asettama ja 2007 laajentaman rahapeliongelmiin ehkäisyyn ja hoidon kehittämisen koordinaatioryhmän tehtävänä oli valmistella ehdotukset siitä, miten rahapelaamiseen sosiaali- ja terveydenhuollon näkökulmasta liittyviä haittoja voidaan ehkäistä mahdollisimman tehokkaasti. Koordinaatioryhmän työskentelyyn osallistuivat myös sisäasiainministeriön, maa- ja metsätalousministeriön, opetusministeriön ja silloisten Stakesin ja SOCCA:n edustajat.

Arpajaislain muutoksia valmistelevalle sisäasiainministeriön työryhmän tuli toimeksiantonsa mukaisesti ottaa huomioon koordinaatioryhmän ehdotukset. Muistiossaan ”Rahapelihaittojen ehkäisy 2008” koordinaatioryhmä painotti sitä, että pelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten, terveydellisten ja taloudellisten haittojen ehkäisy on nostettava rahapelipolitiikan ensisijaiseksi tavoitteeksi. Ryhmän ehdotuksissa korostetaan rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisyyn tehostamista sekä lainsäädännössä että käytännön toimin.

Sosiaali- ja terveysministeriön työryhmä esitti lisäksi, että arpajaislakiin kirjataan yhteinen 18 vuoden alaikäraja kaikille rahapeleille, kaikkiin rahapeleihin otetaan käyttöön pelaajien tunnistamisjärjestelmä ikärajan valvomiseksi ja pelaamisen säätelemiseksi, rahapeliä mielikuvamainonta kielletään ja valmistellaan tehokkaat seuraamukset, joilla turvataan laillisesti toimivien peliyhteisöjen toiminta suhteessa laittomaan tarjontaan sekä säännökset nykyistä ankarammista sanktioista laittoman pelitoiminnan torjumiseksi.

### *Valtio ja julkinen järjestelmä / viranomaiset*

Lainsäädäntö ja rahapelipolitiikka ovat merkittävä osa pelihaittojen ehkäisyä. Rahapelihaitat ovat mukana hallitusohjelmassa ensimmäistä kertaa: ”Hallitus aikoo ryhtyä tarpeellisiin toimiin rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten ongelmien rajoittamiseksi, rikollisuuden torjumiseksi ja yksinoikeuden säilyttämiseksi”. Lisäksi pyritään takaamaan, että viranomaisilla on riittävät voimavarat laittomaan pelitarjontaan puuttumiseksi.

Kuten rahapelijärjestelmää kuvaavasta kaaviosta (katso luku 1) ilmenee, eduskunta säätelee lait ja valtioneuvosto myöntää rahapeliluvat. Tätä kirjoitettaessa arpajaislakia ollaan uusimassa, ja sillä on suuria heijastusvaikutuksia pelihaittojen ehkäisyyn. Lakiin esitetään esimerkiksi 18 vuoden ikärajaa kaikkiin rahapeleihin sekä rajoituksia pelien markkinointiin. Lisäksi pelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämistä ehdotetaan arpajaislain nojalla resursoitavaksi.

Pelaamisen ikärajavaltio on haasteellista. Se perustuisi lakiesityksen mukaan edelleenkin pelien myyntipaikoissa tapahtuvaan pelaajan tunnistamiseen henkilöllisyystodistuksesta, rahapeliä osalta valvonnan mahdollistavien pelien sijoitteluratkaisuihin ja sähköisessä pelaamisessa tunnistamalla pelaaja viranomaisten rekisterejä hyväksi käyttämällä.

Arpajaistoiminnan valvonta on myös pelihaittojen ehkäisyä. Siitä vastaa sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö, jonka tehtävistä kerrotaan tarkemmin luvussa 6. Sosiaali- ja terveysministeriö huolehtii rahapelihaittoihin liittyvästä tutkimuksesta, seurannasta sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämisestä. Strategiassaan ministeriö on linjannut tavoitteekseen peliriippuvuuden vähentämisen, uuden teknologian mukanaan tuomien uusien riippuvuuksien tunnistamisen ja niiden hoidon parantamisen. Ehkäiseviä toimia kohdennetaan siten, että pelaamisen aloittamisikä nousee ja ongelmien kasautuminen vähenee.

Sosiaali- ja terveydenhuollon ja sosiaali- ja terveysministeriön toimialalla edellä mainittuja tehtäviä on hoitanut vuodesta 2007 Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus (Stakes), 2008 alkaen lisäksi Kansanterveyslaitos (KTL) ja vuodesta 2009 alkaen Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL= yhdistyneet Stakes ja KTL). THL tutkii, kehittää ja koordinoi rahapelihaittojen tunnistamista, ehkäisyä, vähentämistä ja hoitoa. Rahapelihaitat otetaan mahdollisuuksien mukaan huomioon myös muilta osin palvelujärjestelmää kehitettäessä sekä esimerkiksi kansallista mielenterveys- ja päihdesuunnitelmaa toteutettaessa.

THL tekee rahapelaamista, rahapelihaittoja ja rahapelipolitiikkaa koskevaa tieteellistä tutkimusta sekä kokoaa, tuottaa ja välittää ajantasaista informaatiota rahapelikysymyksissä ([www.thl.fi/pelihaitat](http://www.thl.fi/pelihaitat)). Se tukee ja kouluttaa informaatio-ohjauksella ja laaja-alaisella täydennyskoulutuksella työssään pelihaittoja kohtaavia sekä koordinoi toimintaa verkostomaisella ja vertaistuen takaavalla työotteella (asiantuntijaverkostot).



Eräät tehtävät siirtyivät vuonna 2009 sosiaali- ja terveysministeriöltä THL:n ja edellä mainittujen sosiaalialan osaamiskeskusten välisiksi. SOCCA vastaa käsitelmäärittelystä, tiedonkeruun yhtenäistämisestä ja hoidon kehittämiskokeilun valmistelusta. Keski-Suomen sosiaalialan osaamiskeskus vastaa osaamisen kehittämisestä. Lisätietoa toiminnasta löytää Pelihaitat -verkkosivuilta, joita THL ylläpitää yhteistyössä osaamiskeskusten kanssa.

Kunta vastaa asukkaidensa terveyden edistämisestä sekä sosiaali- ja terveydenhuollon järjestämisestä alueellaan. Tehtyjen selvitysten mukaan ongelmapelaajia ohjataan kunnissa pääsääntöisesti sosiaalipalveluihin ja jonkin verran terveyspalveluihin. Viime aikoina erityisesti kuntien talous- ja velkaneuvontaan on hakeutunut pelaamisen vuoksi talousvaikeuksiin joutuneita.

Kuntien tietotaito ja osaaminen vaativat kehittämistä pelihaittoihin liittyvissä kysymyksissä, palvelujen tarjoamiseen tai kehittämiseen ongelmapelaajille saati heidän läheisilleen ei ole toistaiseksi kunnissa laajasti ryhdytty. Poikkeuksena ovat pääkaupunkiseudun kunnat, jotka nostivat Pääkaupunkiseudun päihdetyön toimintaohjelmassa (2009–2012) ongelmapelaajien palveluiden seudullisen järjestämisen yhdeksi keskeiseksi toimenpide-ehdotukseksi. Tästä kumpusi kuntien, järjestöjen ja valtion yhteistyöhön perustuva Peliklinikka -suunnitelma keväällä 2009.

### *Järjestöt*

Järjestöt ovat jo 1990-luvun alusta olleet aktiivisia ongelmapelaajien hoidon kehittämisessä. Ne toimivat kansalaisvaikuttajina ja ehkäisyn sekä hoidon kehittäjinä. Rahapelihaittojen ehkäisyyn ja hoitoon liittyvää valtion rahoittamaa toimintaa on tätä kirjoitettaessa A-klinikkasäätiöllä, Sininauhaliitolla, Sosiaalipedagogiikan säätiöllä, Elämä on parasta huumetta ry:llä sekä Jyväskylän päihdepalvelusäätiöllä yhdessä Kuopion kriisikeskuksen ja Kirkkopalveluiden ylläpitämän Tyynelän kehittämiskeskuksen kanssa.

Edellä kuvattiin Peluurin asiakastilastoja. Peliongelmaisten ja heidän läheistensä auttava puhelin Peluuri aloitti toimintansa 2004. Peluuria ylläpitävät A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toiminnan rahoittavat rahapeliyhdistykset Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy, Fintoto Oy. Aiemmin hanke pohjalla toimineen Peluurin toiminta on vakinaistettu ja toiminta on laajentunut muun muassa tukipalveluihin internetissä.

Peluuri avasi toukokuussa 2008 A-klinikkasäätiön Päihdelinkin kanssa uuden Tuuletin-keskustelufoorumin pelaajien läheisille. Ongelmapelaamisen seurausten kanssa kamppailevat läheiset saattavat keskustelufoorumin avulla jakaa kokemuksiaan ja ajatuksiaan samassa tilanteessa olevien kanssa. Viestien näkyminen julkisena oli selvä este osallistua foorumille. Kynnyksen madaltamiseksi foorumi muutettiin vuoden 2009 alusta ulkopuolisilta suljetuksi keskusteluryhmäksi. Vuosina 2008–2009 Peluurissa on toteutettu muun muassa internet-pohjainen Peli poikki -oma-apuohjelma osin STM:n rahoituksella.

A-klinikkasäätiön ylläpitämille A-klinikoille ja muihin palveluihin voi hakeutua myös peliongelmissa. Säätiön Päihdelinkissä [www.paihdelinkki.fi](http://www.paihdelinkki.fi) on myös Peluurin kanssa yhdessä tuotettu Valtti, yleinen keskustelufoorumi rahapeliongelmistä. Vuonna 2008 uusia keskustelunavauksia oli 50 kappaletta. Kaikkiaan sinne on kertynyt jo yli 400 keskustelunavauksia ja niistä suosituinta oli luettu yli 100 000 kertaa.

Sininauhaliitto kartoitti RAY:n tuella vuonna 2008 ongelmapelaamista jäsenjärjestöjensä asiakkaiden keskuudessa sekä koulutti jäsenjärjestöjen työntekijöitä ongelmapelaamisesta ja pelihaitoista. Vuonna 2008 Sininauhaliitto yhteistyökumppaneineen vastasi THL:n hankkiman ja tuottaman Rahapelihaittojen ehkäisy ja hoito -täydennyskoulutuksen sisällöntuotannosta ja pilotoinnista.

Sosiaalipedagogiikan säätiö käynnisti vuonna 2008 jo viidennen ongelmapelaajien palvelujen kehittämishankkeen. Säätiön RAY-rahoitteinen Maahanmuuttajien pelaaminen hallintaan (MaPe) -hanke vuosina 2007–2009 suunnataan erityisesti peliongelmaisille maahanmuuttajataustaisille nuorille ja nuorille aikuisille. Hankkeessa kehitetään kognitiivis-behavioristiseen menetelmään perustuvaa avokuntoutusmallia.

Säätiön Pelaajien vertaistukiverkosto -hanke (2008–2010) pyrkii rakentamaan ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen valtakunnallisen vertaistuen osaamispankin (vertaisryhmänohjaajakoulutus, verkko-oppimisympäristö, vertaistukiverkosto, vertaistuen hyvät käytännöt).

Keski- ja Itä-Suomessa toimii ongelmapelaajien hoidon kehittämis- ja tutkimushanke Pelissä. Se pyrkii hoito- ja kuntoutuspalvelujen kehittämiseen (hoidon tarpeen ja totuttamistapojen arviointi, avohoidon ja -palvelujen kehittäminen, vertaisryhmätoiminnan kehittäminen, peliongelmistä tiedottaminen), tutkimustoimintaan (muun muassa kehitettyjen palvelujen vaikutukset ja asiakkaiden hoitokokemukset) ja koulutukseen (koulutusmateriaali, koulutuskokonaisuus yhteistyössä THL:n ja KOSKEN kanssa).

Nimettömät pelaajat GA (Gamblers Anonymous) tarjoaa vertaistukea useilla paikkakunnilla. Myös Takuu-Säätiön velallisille ja heidän läheisilleen suunnatuissa palveluissa huomioidaan rahapeliongelmat. Kirkon diakoniatyön piirissä kohdataan ongelmapelaajia ja heidän läheisiään, samoin järjestöjen ylläpitämissä päihdehuollon päiväkeskuksissa ja mielenterveyspalveluissa.

Tietyt päihdehuollon erityispalveluyksiköt ovat tarjonneet hoitoa ongelmapelaajille jo 1990-luvulta. RAY:n hankerahoituksella tai peliyhteisöjen suoralla tuella (Peluuri) on varsinakin 2000-luvulla kehitetty ainoastaan ongelmapelaajien tukeen ja hoitoon keskittyneitä palveluita. Kuntien palvelujen tarjonta ja hankinta on etenkin 2000-luvun jälkipuoliskolla kohdentunut voimakkaasti avohoitoon. Siinä ei toistaiseksi ole ollut sijaa peliasiakkaiden tarpeille, suunta näyttää olevan kohti integroituja palveluita.

Valtakunnassa toimii kaksi peliasiakkaiden hoidon osaamista erityisesti kartuttanutta ja kehittänyttä laitoshoitoyksikköä. Niistä Kirkkopalveluiden Tyynelän kuntoutuskeskus jouduttiin sulkemaan heikon taloustilanteen vuoksi keväällä 2009 ja A-klinikkasäätiön Hietalinnayhteisö on tätä kirjoitettaessa muutosuhan alaisena.

Ainoa ennaltaehkäisevä hanke on Elämä on parasta Huumetta ry:n (EOPH) vuosien 2007–2009 Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti. Se luo apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan sekä jakaa tietoa järkevästä pelaamisesta. Kohderyhmänä ovat lapset, nuoret ja nuoret aikuiset sekä heidän vanhempansa. Projektissa hyödynnetään EOPH:lle ominaisia työtapoja kouluissa ja internetissä. Tiedotuskampanjat kohdennetaan nuorille, mutta yhteiskunnan päättäjiinkin pyritään vaikuttamaan.

Järjestöjen, kuntien ja valtion toiminta rahapelihaittojen ehkäisyssä ja hoidon kehittämisessä pyritään nykyään kokoamaan suunnitelmalliseksi kokonaisuudeksi, jossa eri toimijat ja toiminnot täydentävät ja tukevat toisiaan. Koordinaatiosta vastaa THL. Sen toiminta rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämiseksi perustuu verkostomaiseen ja vertaistuen

mahdollistavaan työotteeseen. Laitos käynnisti vuonna 2007 tuki-, hoito- ja kuntoutuspalvelujen asiantuntijaverkoston (kaksi työseminaaria vuosittain) ja 2008 hyvien käytäntöjen työpajat.

Lisäksi THL käynnisti yhteistyössä SOCCA:n kanssa kehittämistyöhön liittyvät asiantuntijaverkostot käsitteiden määrittelyssä, indikaattorien luomisessa ja tiedonkeruun yhtenäistämässä. Järjestöjen aloitteesta käynnistettiin hankkeiden vertaisverkot sekä säännölliset tapaamiset pelihankkeita toteuttavien järjestöjen johdon ja hanketyöntekijöiden kesken.

### *Pelilyhteisöt - vastuullisuusohjelmat*

Kaikilla pelilyhteisöillä on omat vastuullisuusohjelmansa<sup>6</sup>. Yhteisöt pyrkivät tarjoamaan taloudellisesti ja sosiaalisesti vastuullista pelitoimintaa ja ehkäisemään eri tavoin ongelmapelaamista. Vastuullisuusohjelmat perustuvat arpajaislain lähtökohtiin ja yksinoikeuden oikeuttamisperusteisiin. Näitä ovat pelaajien oikeusturvan takaaminen, väärinkäytösten ehkäiseminen sekä pelaamisesta aiheutuvien haittojen vähentäminen. Peliyhtiöt soveltavat ikärajoituksia peleihinsä silloinkin kun laki ei niistä säädä.

Pelilyhteisöjen toimipisteiden henkilökuntaa ja asiamiehiä koulutetaan järjestelmällisesti pelihaittoihin liittyvissä kysymyksissä. Veikkaus Oy ja RAY ovat kehittäneet pelien haittapotentiaalia arvioivan työkalun, joka on myös Fintoto Oy:n käytössä. Arpajaislain mukaan rahapelaamisen valvonta, seuranta ja tutkimus katetaan pelilyhteisöjen tuotosta. Tätä kirjoitettaessa lakia ollaan laajentamassa kattamaan myös rahapelihaittojen ehkäisy ja hoidon kehittäminen.

RAY:n vuonna 2005 laadittu ja keväällä 2009 päivitetty rahapelitoiminnan vastuullisuusohjelma kiteytyy yhdeksään kohtaan. Ohjelma painottaa erityisesti sosiaalisten haittojen vähentämistä ja on osa RAY:n rahapelistrategiaa. Vastuullisuusohjelma julkaistaan RAY:n verkkosivuilla 16.6.2009.

Veikkaus Oy:n toiminta ja pelitarjonta tähtäävät laajaan osanottoon, kohtuullisiin pannonksiin ja ongelmapelaamisen minimointiin. Veikkaus Oy kehittää tarjontaansa sosiaalisesti vastuullisella tavalla: ikärajat ovat myyntipisteissä 15 vuotta ja sähköisissä kanavissa 18 vuotta, nopearytmisissä peleissä on panos- ja päiväkohtaiset rajoitukset, nettipelaajalla on mahdollisuus pelin estoon kolmeksi kuukaudeksi kerrallaan, rahapelejä ei saa myydä velaksi eikä yöaikaan pelaaminen ole mahdollista. Markkinointiviestintää ohjaavat tiukat eettiset ohjeet.

Syksyllä 2006 vahvistetun Fintoton strategian mukaisesti eettisesti kestävä ja vastuullinen toiminta on yrityksen keskeinen tavoite. Sosiaalinen vastuu merkitsee kuluttajansuojaa, pelitoiminnan läpinäkyvyyttä, luotettavia pelikohteita ja peli-informaation oikeellisuutta. Pelejä ei voi pelata luotolla, ikärajat ovat raviradoilla sekä Toto-pelipisteissä 15 vuotta ja internetissä 18 vuotta, internetissä voi asettaa rajoituksia pelaamiselleen tai estää sen kokonaan ja markkinointiviestinnälle on tunnusomaista eettisyys sekä vastuullisuus.

6) Pelilyhteisöjen vastuullisuusohjelmat: Raha-automaattiyhdistys: <http://www.ray.fi/vastuullisuus> (uusitut sivut avataan pian); Oy Veikkaus Ab: <https://www.veikkaus.fi/info/yritys/vastuullisuus/index.html>; Fintoto Oy: <http://yritys.fintoto.fi/vastuu.html>

### 7.3 Uusia avauksia

#### *Ehdotus rahapelien haitallisuuden arvioinniksi*

Vastuulliseen rahapelipolitiikkaan kuuluu oleellisena osana pelihaittojen arviointi. Se on erityisen tärkeää nyt kun pelaaminen on siirtymässä internetiin, jossa on selvästi muita kanavia helpompaa tarjota uusia pelejä ja laajentaa asiakaskuntaa.

Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö teetti Rahapelien haitta-arviointi -raportin, joka julkaistaan samanaikaisesti Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009:n kanssa. Arviointiraportti toteuttaa Rahapelihaittojen ehkäisy -selvityksen (STM 2007:71) ehdotusta ottaa ”viranomaiskäyttöön arviointijärjestelmä, jolla arvioidaan eri rahapelien haitallisuutta harkittaessa rahapelilupien myöntämistä, rahapelien pelisääntöjen vahvistamista, pelien toteutustapoja sekä mainonnan ja markkinoinnin asiallisuutta.” Arpajaislain uudistusta valmistellut työryhmä korosti huhtikuussa 2009, että haitta-arvioinnin tulee tukeutua sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön hallinnonalan ja riippumattomien tutkijoiden yhdessä kehittämään evaluointijärjestelmään.

Suomalaiset rahapeliyhteisöt ovat luoneet yhteisen vastuullisuustyökalun, jonka avulla rahapeleistä voidaan yhteisöllisellä prosessilla muodostaa niin sanotut riskiprofiilit. Peliin tyyppittelyllä voidaan määritellä pelit monipuolisesti, täsmentää niiden hyväksyttäviä ominaisuuksia sekä asemoida yksittäisten pelintarjoajien pelit strategisesti.

Työkalu on alun perin kehitetty pelinjärjestäjille vastuullisen pelitoiminnan järjestelmälliseen kehittämiseen. Viranomaiskäyttöä varten mallia tulisi kehittää edelleen esimerkiksi valvonnan tarpeet muistaen. Nyt julkaistavassa arviointiraportissa ehdotetaan rahapelien haitallisuuden evaluointijärjestelmää. Kehitystyön tulisi kiinteästi kytkeytyä tieteelliseen tutkimukseen pelaamisen haitoista.

Haitta-arvioinnin prosessin avulla voidaan:

- arvioida pelityypit määrittelemällä ja tuottamalla tietoa pelien riskiprofiileista, vastuullisen peliympäristön ominaisuuksista sekä niiden yhteydestä pelien haittoihin ja haittojen ehkäisemiseen
- estää liian haitallisten rahapelien markkinoille pääsy
- puuttua ongelmapelaamiseen edellyttämällä pelinjärjestäjiltä pelitilanteeseen soveltuvia pelinhallintamekanismeja
- lisätä monipuolista tutkimusta koko peliympäristön ymmärtämiseksi ja haittavaikutusten arviointitarkkuuden parantamiseksi.

#### *Osaamisen kehittäminen*

Keski-Suomen sosiaalialan osaamiskeskus aloitti THL:n toimeksiannosta rahapelihaittojen ehkäisyyn ja hoitoon liittyvän osaamisen kehittämisen alkuvuodesta 2008. Kokonaisuus käynnistyy valtakunnallisen täydennyskoulutuksen verkkokurssilla, jonka sisällöstä vastaa hankintakilpailun voittanut Sininauhaliitto yhteistyökumppaneineen. Rahapeliongelmien ehkäisy ja hoito -verkkokurssi pilotoidaan 3.2.–28.6.2009 kahden opiskeluryhmän 6 op:n peruskoulutuspaketilla.

Verkkokurssin tavoite on vahvistaa ongelmapelaamista työssään kohtaavan henkilöstön osaamista rahapeliongelmien ehkäisyssä, tunnistamisessa, arvioinnissa, tuki- ja hoitopalveluissa sekä ongelmallisesti pelaavien läheisten huomioon ottamisessa.

Koulutus on tarkoitettu perus- ja erityispalveluissa, kolmannen sektorin tai seurakuntien asiakastyössä rahapeliongelmiä kohtaavalle henkilöstölle, esimerkiksi sosiaali- ja terveydenhuollon, nuorisotoimen, opiskelijahuollon, kriminaalihuollon sekä talous- ja velkaneuvonnan henkilöstölle ja alan opettajille. Sitä voidaan soveltuvin osin hyödyntää valvontaviranomaisten sekä esimerkiksi peliyhteisöjen ja heidän asiamiestensä koulutuksessa.

Koulutus antaa monipuoliset perusvalmiudet asiakastyöhön jossa kohdataan rahapeli-ongelmia. Siihen osallistujilla on mahdollisuus kehittää osaamistaan joustavasti omien ja työhönsä liittyvien tarpeiden pohjalta. Moduulien ja kehittämistehtävän rakenteelliset sekä laadulliset ratkaisut ja osaamislähtöinen tavoitteenasettelu on laadittu korkeakouluopintojen opintokuvausten vaatimusten mukaisesti. Pilotoinnin aikana verkkokurssia arvioidaan osaamiskartoitusten, moduulipalautteiden sekä opiskelijoiden ja kouluttajien arviointipatteristojen avulla.

### *Innovaatio palvelurakenteeseen*

Vuonna 2008 selvitettiin Stakesin toimeksiannosta ongelmapelaajille sekä heidän läheisilleen tarjolla olevia palveluita ja niiden kehittämistarpeita. Tämän selvityksen, STM:n rahapelihaittojen ehkäisy -muistioon kirjatun hoidon kehittämiskokeiluehdotuksen ja Pääkaupunkiseudun päihdeohjelman esityksen perusteella valmistellaan uutta palveluratkaisua ongelmapelaajien tuen ja hoidon kehittämiseksi.

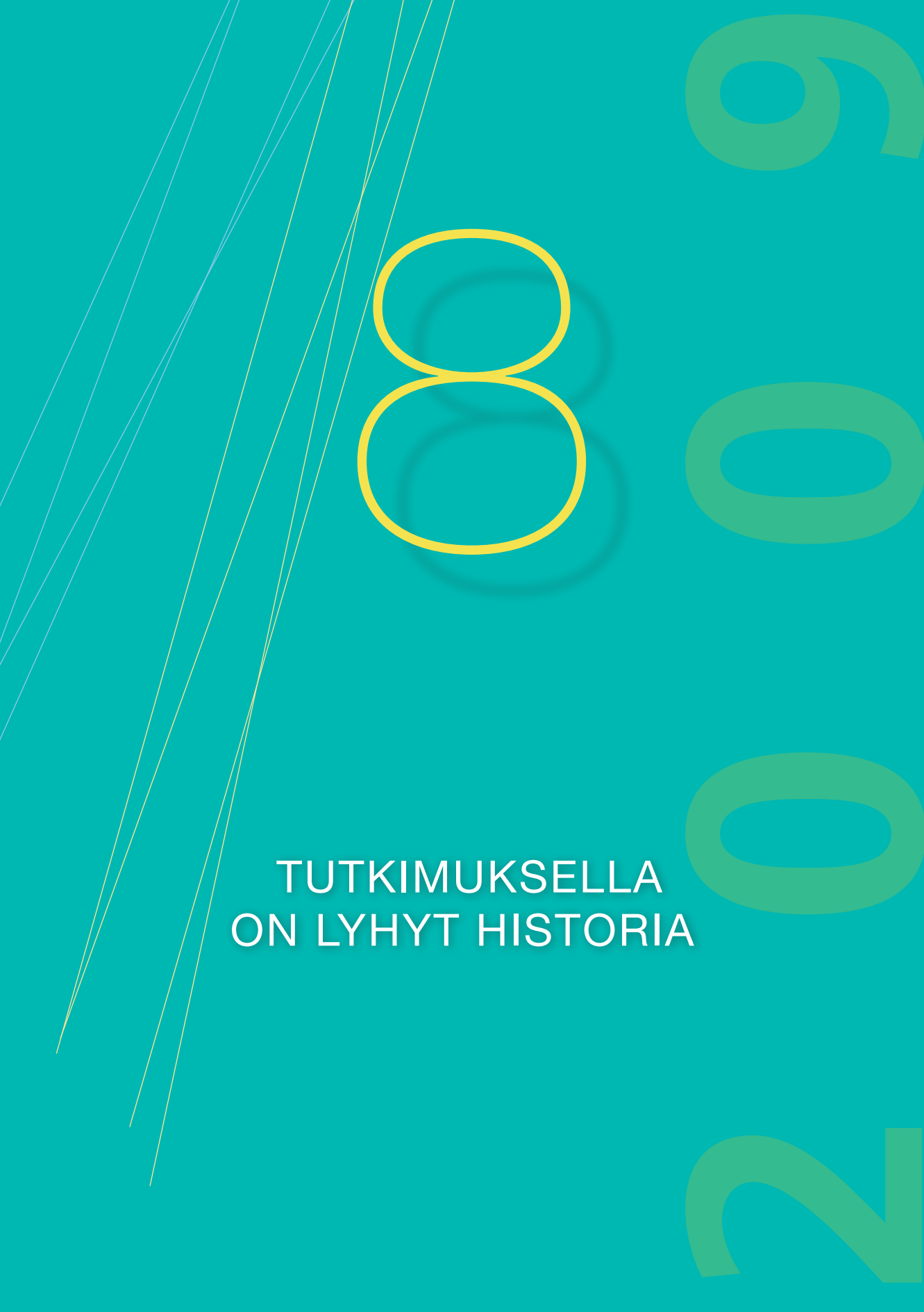
Peliklinikka on kumppanikuntien (Helsinki, Vantaa), kumppanijärjestöjen (Sininauha-liitto, Sosiaalipedagogiikan säätiö, A-klinikkasäätiö) ja valtion (THL sekä sen kautta SOCCA) suunnittelema kolmikantakokeilu ongelmapelaajien ja heidän läheistensä tuen ja hoidon kehittämiseksi.

Toteutuessaan<sup>7</sup> Peliklinikka tarjoaa ja kehittää integroituja, matalan kynnyksen palveluita avohoitona, konsultaatiopalveluina sekä vertais- ja parityöskentelymalleina pääasiassa aikuisille. Lasten, nuorten ja ikääntyneiden ongelmapelaamiseen liittyvät tuen ja hoidon tarpeet hoidetaan ensisijaisesti heidän omissa elinympäristöissään ja palveluissaan, tarvittaessa Peliklinikan tuella.

Palvelut toteutetaan yhden oven periaatteella, ongelmapelaaja saa samasta yksiköstä apua mahdollisiin liitännäisongelmiinsa (talous-, päihde- ja mielenterveysongelmat). Samalla luodaan puitteet monialaisen osaamisen vahvistumiselle ja kertymiselle sekä asiakastyön kehittämisprosesseille. Peliklinikka toimii pääkaupunkiseudun perus- ja erityispalveluiden pelihaittojen ja ongelmapelaamisen kysymysten resurssikeskuksena. Yksikköön kytkeytyy myös substanssialueen avohoitoon ja tukipalveluihin liittyvä valtakunnallinen menetelmien kehittäminen.

Pelihaittaosaamiseltaan vahvistettu alueellisten avaintahojen verkosto integroidaan pääkaupunkiseudun ulkopuolelle alueellisiin sosiaali- ja terveyspalveluihin. Koko toimintaan kytketään tutkimus, arviointi ja seuranta. Myöhemmin on mahdollista huomioida myös muut toiminnalliset riippuvuudet. Järjestöt suunnittelevat Peliklinikan yhteyteen matalan kynnyksen tukipistettä, jossa on tarjolla muun muassa vertaistoimintaa ja pelitön kahvila. Toimintaa on valmisteltu syksystä 2008 ja se pyritään käynnistämään vuonna 2010.

7) Päätöksenteko aiesopimukseen liittyen on kesken eri instansseissa tätä kirjoitettaessa.



8

TUTKIMUKSELLA  
ON LYHYT HISTORIA

## 8.1 Rahapelitutkimus on Suomessa uutta

Rahapelitutkimuksella on Suomessa suhteellisen lyhyt historia. Raha-automaattiyhdistys on tutkituttanut suomalaisten rahapelaamista 1980-luvulta lähtien. Tuolloin rahapelitutkimus oli Suomessa ja kansainvälisesti vielä vähäistä ja hajanaista, mutta 1990-luvulla se laajeni selvästi.

RAY:n, Hippoksen ja Veikkaus Oy:n toimeksiannosta tehtiin vuonna 1993 Rahapelit Suomessa -väestötutkimus. Vuonna 1993 ilmestyi myös Lasse Murron ja Jorma Niemelän ongelmapelaamista koskeva tutkimus Kun on pakko pelata. Riitta Poterin ja Jouni Tourusen asiakastyötä koskeva Asiakkaana ongelmapelaaja -tutkimus ilmestyi 1995. Rahapelaamisesta on tehty 1990-luvulla myös joitakin pro graduja, kuten tutkimukset nuorten ongelmapelaajien ilmiötulkintakehyksistä (sosiaalipolitiikan laitos) ja riippuvuudelle annetuista merkityksistä riippuvuudesta irtautuneiden tarinoissa (sosiaalipsykologian laitos).

2000-luvulla rahapelaamiseen liittyvän tutkimuksen rahoituksen määrä Suomessa on kasvanut selvästi. Samaan aikaan asia on noussut vahvemmin myös julkiseen keskusteluun ja poliittiselle agendalle. 2000-luvulla rahapelaamisesta on tehty useita tutkimuksia, selvityksiä ja pro graduja. Tutkimuksen aihepiirejä ovat esimerkiksi peliaddiktio, velkaantuminen ja lainanotto, pelaamiseen liittyvä lainsäädäntö ja sosiaalinen sääntely, pelintarjoajan vastuullisuus, pelaamisen kulttuuriset kytkökset ja peliteknologioiden kehitys.

Suomessa rahapelien haittoja koskevaa tutkimusta on tällä hetkellä tarjolla kohtalaisesti. Rahapelaamisen yksilön näkökulmasta positiivisia elementtejä tarkastelevia tutkimuksia ei sen sijaan Suomessa ole vielä kovin paljoa julkaistu.

## 8.2 Tutkimuskentän toimijoista

Sosiaali- ja terveysministeriöllä on arpajaislain (1047/2001) mukaan velvollisuus seurata ja tutkia rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Sosiaali- ja terveysministeriö teetti Taloustutkimuksella ensimmäisen rahapelaamista koskevan väestötutkimuksen vuonna 2003. Toinen väestötutkimus tehtiin vuonna 2007. Vuonna 2006 ministeriö teetti nuorten rahapelaamista ja peliongelmia tarkastelleen tutkimuksen sekä tutkimuksen ikärajojen valvonnasta. Ministeriö on myös rahoittanut yksittäisiä tutkimushankkeita, kuten rahapelaajien velan ottamista koskevan tutkimuksen (2008).

Sosiaali- ja terveydenhuollon alalla Terveiden ja hyvinvoinnin laitos tutkii rahapelikäyttäytymistä ja -haittoja sekä rahapelitoiminnan yhteiskunnallista sääätelyä. THL ylläpitää yhteistyössä Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskuksen kanssa Pelihaitat-sivustoa, jossa on koottuna tietoa rahapeliaiheisista julkaisuista. THL julkaisee teemaan liittyviä tutkimuksia ja selvityksiä Pelihaitat-sarjassa.

Alkoholitutkimussäätiö myöntää apurahoja rahapeliongelmiin tutkimukseen, vuonna 2008 yhteensä 244 270 euroa. Säätiön rahoittamia tutkimuksia ovat esimerkiksi: Peliongelmaiset hoitojärjestelmän haasteena, Rahapeliriippuvuuden hoitaminen kohdennetulla naltreksonilääkityksellä ja oppimismallilla, Hoitoon hakeutuminen rahapeliongelmissa - tutkimus auttavan puhelimen soitoista ja Kognitiivisen käyttäytymisterapian mahdollisuudet rahapeliongelmiin hoidossa - kriittinen analyysi.

Helsingin yliopiston sosiologian laitoksella kuukausittain kokoontuva Peliverkko on rahapelitutkijoiden foorumi, joka tuo yhteen yhteiskuntatieteiden, peliongelmiin hoidon ja

pelitarjonnan asiantuntijoita. Tarkoituksena on kartoittaa ja kehittää rahapeliä ja ongelmapelaamisen tutkimusta. Tällä hetkellä Peliverkossa on mukana muun muassa sosiologian ja sosiaalityön, Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen, Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitoksen (INFIM) sekä RAY:n tutkijoita. Peliaddiktiota tutkitaan myös Helsingin yliopiston sosiologian laitoksella osana Suomen Akatemian rahoittamaa Päihteet ja addiktio -tutkimusohjelmaa.

Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion pelitutkimusryhmä on tehnyt kulttuurisesti painottunutta pelitutkimusta vuodesta 2000. Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median (INFIM) laitoksen digitaalisen rahapelikulttuurin tutkimus on pyrkinyt yhdistämään eri näkökulmia rahapeleihin. Laitoksen tutkijat ovat julkaisseet esimerkiksi analyysyjä nettipokerin kaltaisten uusien pelimuotojen pelikokemuksesta ja tehneet soveltavaa tutkimusta rahapeliä sekä sosiaalisen verkkomedian yhdistelmistä

Pelitoiminnan tutkimussäätiö tukee ja edistää ennakkoluulotonta tutkimusta rahapelaamisesta yhteiskunnallisena ja kulttuurisena ilmiönä. Säätiö palvelee tutkijoita kasvavan monitieteisen tutkimusalan yhtenä kotimaisena yhdistäjänä. Säätiö profiloi suomalaista tieteellistä tutkimusta kansainvälisesti ja tukee keskustelua rahapelaamisesta tarjoamalla luotettavaa tutkimustietoa. Pelitoiminnan tutkimussäätiön perustivat suomalaiset rahapeliyhdistykset Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy ja Fintoto Oy keuhväällä 2008. Vuoden 2009 keuhväällä säätiö jakoi apurahoina 177 900 euroa. Rahoitetun tutkimuksen alat olivat antropologia, historia, maantiede, oikeustiede, sosiaalietiikka, sosiaalipsykologia, sosiologia, talous- ja sosiaalihistoria, taloustiede ja valtio-oppi.

Rahapelaamista tutkitaan monissa eri hankkeissa. Esimerkiksi PELISSÄ on vuosille 2008–2011 ajoittuva ongelmapelaajien hoidon kehittämisen- ja tutkimushanke. Siinä kehitetään tarkoituksenmukaisia hoitopalveluja, -käytänteitä ja -polkuja ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen. Tutkimus tarkastelee kehitettyjen palveluiden vaikutuksia ja asiakkaiden hoitokokemuksia.





9

RAHAPELITOIMINNAN  
KANSAINVÄLINEN KEHYS

## 9.1 EU:n linjaukset rahapelitoimintaan

Suomen EU-jäsenyyden myötä rahapelipolitiikkaan tuli 1990-luvulla uusi EY-oikeudellinen ulottuvuus. Yhteisön lainsäädäntöön ei sisälly mitään arpajaisia yleensä tai rahapelejä erityisesti koskevia säännöksiä. Yhteisön rahapelejä koskeva oikeusohjaus perustuu yhteisöjen tuomioistuimen rahapelialaa koskeviin ennakkoratkaisuihin. Ensimmäinen alaa koskeva ennakkoratkaisu (C-275/92 Schindler) annettiin vuonna 1994. Tuomioistuin antoi tässä tuomiossa unionitasoiset rahapelitoiminnan peruslinjaukset.

Rahapelit ovat palveluja, jotka liikkuvat vapaasti sisärajojen yli. Näihin palveluihin liittyvien rikosten, vilpin ja väärinkäytösten vaaran takia ja sosiaalisten haittojen torjumiseksi rahapelipalveluja saadaan kuitenkin rajoittaa, ne voidaan jopa kokonaan kieltää. Näitä palveluja rajoittavan jäsenvaltion on lainsäädännöllään ja sen käytännön soveltamisessa aidosti pyrittävä haittojen torjuntaan ja huolehdittava siitä, että sääntely on oikeassa suhteessa tavoiteltuihin päämääriin eikä ole luonteeltaan syrjivää.

Tämän linjauksen mukaisesti jäsenvaltiot ovat voineet järjestää rahapelitoimintoja myös yksinoikeuksina. Norja on jopa antanut raha-automaattitoiminnan yksinoikeuden Norsk Tipping AS:lle Eftan tuomioistuimen 14.3.2007 ja Norjan korkeimman oikeuden 26.3.2007 antamien tuomioiden nojalla. Myöhemmässä oikeuskäytännössä tuomioistuin on useasti toistanut näitä linjauksia. Oikeudelliset kiistat eivät kuitenkaan ole loppuneet. Tuomioistuimen käsiteltävänä on useita rahapelialaa koskevia ennakkoratkaisuasioita.

## 9.2 Suomen saama virallinen huomautus

Euroopan komissio lähetti 10.4.2006 Suomelle virallisen huomautuksen. Sen mukaan Suomi on laiminlyönyt Euroopan yhteisön perustamissopimuksen 49 artiklan mukaiset velvoitteensa asettamalla rajoituksia veikkaus- ja vedonlyöntipelien markkinoinnille.

Komission kanssa käydyistä neuvotteluista huolimatta komissio lähetti Suomelle 23.3.2007 perustellun lausunnon, jossa se edelleen katsoo, että arpajaislainsäädäntöön sisällytetyt rajoitukset estävät Euroopan yhteisön perustamissopimuksen 49 artiklan vastaisesti toiseen jäsenvaltioon sijoittautunutta urheiluvedonlyöntipalvelun tarjoajaa tarjoamasta kyseisiä palveluja vastaanottajille Suomessa etäpalveluna, minkä lisäksi toiseen jäsenvaltioon sijoittautuneiden urheiluvedonlyöntipalvelujen edistäminen ja mainostaminen kielletään.

Suomi vastasi komission perusteltuun lausuntoon 23.5.2007. Suomi katsoi, että se ei ole rajoittanut perusteettomasti urheiluvedonlyöntipalvelujen tarjoamista ja markkinointia Suomessa eikä näin ollen ole laiminlyönyt EY 49 artiklan mukaisia velvoitteitaan. Komissio ei ole ryhtynyt asiassa uusiin toimiin.

## 9.3 Suomen arpajaislainsäädäntö ja EU-oikeus

Suomen arpajaislainsäädännön EU-oikeudenmukaisuutta on arvioitu eräissä kotimaisissa tuomioistuinratkaisussa. Ensimmäisen kerran asiaan otti kantaa korkein oikeus tapauksessa, jossa Ahvenanmaan raha-automaattiyhdistyksen (PAF) johtohenkilöitä oli syytettynä arpajaisrikoksesta (KKO:2005:27). Korkein oikeus totesi, että EY-tuomioistuimen oikeuskäytäntö ei tue sellaista käsitystä, että yksinoikeuteen perustuva järjestelmä olisi ristiriidassa

EY-oikeuden vaatimusten kanssa ja EY-tuomioistuin on hyväksynyt Suomen yksinoikeusjärjestelmän asiassa C-124/97 Läära ym..

Korkein hallinto-oikeus on lisäksi 8.5.2007 antamassaan ennakkoratkaisussa (KHO:2007:28) katsonut, että Suomen arpajaislain mukaista yksinoikeusjärjestelmää voidaan kokonaisuutena arvioiden pitää EY-tuomioistuimen oikeuskäytäntö huomioon ottaen unionioikeuden mukaisena. Näin on siitä huolimatta, että Veikkaus Oy:n markkinointi- ja tuotekehittelytoiminnan yhteensopivuus EY:n tuomioistuimen Gambelli-tuomiossaan asettamien vaatimusten kanssa ei ole ongelmaton. Korkein hallinto-oikeus kuitenkin toteaa, että Veikkaus Oy:n toiminnan osalta todetut puutteet ovat korjattavissa lainsäädäntöä ja sen soveltamiskäytäntöjä kehittämällä sekä tarkentamalla.

#### **9.4 EU-parlamentin päätöslauselma Online-rahapeleistä**

EU:n parlamentti on keväällä 2009 antanut online-rahapelien yhtenäisyyttä koskevan päätöslauselman. EU:n parlamentin sisämarkkina- ja kuluttajansuojavaliokunnassa valmisteltiin tanskalaisen Christel Schaldemosen johdolla online rahapelien toimeenpanoa koskeva aloiteraportti The Integrity of Online gambling. Raporttia varten valiokunta laati laajan kyselyn, johon pyydettiin jäsenvaltioilta vastaukset. Useimmat jäsenvaltiot vastasivat valiokunnalle.

Raportin valmistelussa oli esillä kaksi täysin päinvastaista mallia. Iso-Britannia ja Malta ovat vaatineet yhteisiin sisämarkkinoihin vedoten rahapelimarkkinoiden vapauttamista ja yhteisten EU:n taseisten säännösten antamista sen varmistamiseksi, että yhteisön alueelle sijoittautuneet pelintarjoajat saisivat vapaasti toimia yhteisön alueella. Monet muut jäsenmaat, Suomi mukaan lukien, ovat olleet Schaldemosen tavoin sillä kannalla, että rahapelimarkkinat on syytä pitää kansallisen päätösvallan alaisina.

Raportista äänestettiin parlamentin sisämarkkina- ja kuluttajansuojavaliokunnassa 11.2.2009. Schaldemosen kanta voitti äänin 32 vastaan 10. Parlamentin täysistunnossa raportissa äänestettiin 10.3.2009. Tässä äänestyksessä Schaldemosen raportti hyväksyttiin äänin 544 puolesta 36 vastaan.

Parlamentti korostaa päätöslauselmassaan, että toissijaisuusperiaatteen ja Euroopan yhteisöjen tuomioistuimen oikeuskäytännön mukaisesti jäsenvaltioilla on oikeus säännellä ja valvoa rahapelimarkkinoitaan perinteensä ja kulttuurinsa mukaisesti kuluttajien suojelemiseksi riippuvuudelta, petoksilta, rahanpesulta ja ennalta sovituilta peleiltä. Rahapelipalveluja on pidettävä hyvin erityisenä taloudellisenä toimintana siihen liittyvien yhteiskuntaa, yleistä järjestystä ja terveydenhuoltoa koskevien näkökohtien takia, sillä kilpailu ei johda varojen jakamiseen paremmin.

Parlamentti katsoo, että rahapeleistä saadut voitot olisi käytettävä yhteiskunnan hyödyksi, muun muassa koulutuksen, terveydenhuollon, ammattilais- ja amatööriurheilun ja kulttuurin säännölliseen rahoitukseen. Parlamentti pitää tärkeänä, että jäsenvaltio, jossa kuluttaja oleskelee, voi tehokkaasti valvoa, rajoittaa ja seurata sen alueella tarjottuja rahapelipalveluja.

## 9.5 Rahapelikysymykset EU:n neuvoston työryhmässä

Edellä kuvatun raportin kanssa samaan aikaan valmisteltiin kilpailukykyneuvostossa Ranskan aloitteesta yhteisön rahapelipoliittisista linjauksista edistymisraportti nimellä Oikeudelliset puitteet ja politiikat uhkapelin ja vedonlyönnin alalla Euroopan Unionin jäsenvaltioissa. Suomen kanta on, että kansallisessa sääntelyssä on voitava jatkossakin päätyä kansalliseen yksinoikeusjärjestelmään, jos se rikosten ja pelihaittojen torjumiseksi sekä pelaajan muutoin suojelemiseksi on tarpeellista ja oikeasuhtaista.

Puheenjohtaja Ranskan asiaa koskevaa edistymisraporttia käsiteltiin kilpailukykyneuvostossa 1.–2.12.2008. Useat jäsenmaat, Suomi niiden joukossa, totesivat valmistellun raportin olevan tasapainoinen ja että keskustelun jatkaminen neuvoston työryhmässä on hyödyllistä. Iso-Britannia ja Malta vastustivat asian jatkokäsittelyä. Asian käsittelyä kuitenkin jatketaan Tsekin puheenjohtajuudella 15.–17.6.2009 Prahassa.

## 9.6 Maailman kauppajärjestön ratkaisu

Yhdysvaltojen ulkopuolella toimivat rahapeliyhteisöt eivät ole voineet laillisesti myydä pelituotteitaan internetin välityksellä Yhdysvaltojen pelimarkkinoilla. Kielto perustui aiemmin useisiin liittovaltion lakeihin, joiden tarkoituksena oli suojella yleistä moraaliala tai yleistä järjestystä. Kielto johti pitkäaikaiseen riitaan Antiqua ja Barbudan kanssa. Riitaa ratkottiin Maailman kauppajärjestön (WTO) elimissä. Lopulta asia ratkaistiin kompromissilla, jonka mukaan Yhdysvallat maksoi Antiqua ja Barbudalle korvauksen sen menetyksistä ja avasi markkinansa muun muassa postitoimen alalla.

Osana ratkaisua Yhdysvalloille sallittiin poikkeus GATS-sopimuksen velvoitteista sikäli kuin ne koskivat rajat ylittäviä rahapelipalveluja. Tämän seurauksena Yhdysvallat antoi uuden rajat ylittävien rahapelipalvelujen kieltämistä koskevan lain (UIGEA) lokakuussa 2006. Laki sovelletaan asteittain ja viimeiseksi 1.12.2009 tulevat voimaan säännökset, joiden nojalla kielletään rajat ylittäviin rahapelipalveluihin liittyvä rahaliikenne. Yhdysvaltojen toimilla ei ole välitöntä vaikutusta suomalaisen rahapelitoimintaan.

## 9.7 Kansainvälisestä yhteistyöstä

Vaikka rahapeliasioissa ei ole olemassa EU-lainsäädäntöä ja rahapelien sääntely vaihtelee valtioittain, alalla tehdään edellä kuvattua kansainvälistä yhteistyötä. Sisäasiainministeriö osallistuu lisäksi rahapelitoiminnan valvontaviranomaisena lukuisiin kansainvälisiin rahapeliasioita koskeviin kokouksiin ja seminaareihin (muun muassa IAGR, GREF ja säännölliset pohjoismaiset ministeriöiden sekä valvontaviranomaisten kokoukset).



# 10

LOPUKSI

Rahapelien toimeenpano on Euroopan parlamentin ja EY-tuomioistuimen oikeuskäytännön mukaan erityistä taloudellista toimintaa. Siihen liittyy yhteiskuntaa ja yleistä järjestystä sekä sosiaalisten ja terveydellisten ongelmien ehkäisyä koskevia näkökulmia. Rahapelitoiminnassa kilpailu ei johda varojen jakamiseen paremmin. Toissijaisuusperiaatteen ja EY-tuomioistuimen oikeuskäytännön mukaisesti jäsenvaltioilla on oikeus säännellä ja valvoa rahapelimarkkinoita oman perinteensä ja kulttuurinsa mukaisesti.

On selvää, että tulevaisuudessa rahapelitoiminnan valvonnan sekä pelihaittojen ehkäisyn, tutkimuksen ja seurannan merkitys kasvaa. EY-tuomioistuimen rahapelejä koskevan vakiintuneen oikeuskäytännön mukaan rajoitukset palvelujen tarjoamisen vapauteen ovat perusteltuja vain yleiseen etuun liittyvillä pakottavilla syillä (kuluttajansuoja, petosten ehkäisy ja ongelmapelaamisen ehkäiseminen).

Yksinoikeuksien järjestelmässä julkisen vallan on siten EU-oikeuden nojalla ohjattava riittävästi rahapelitoimintaa. Yksinoikeusjärjestelmän ylläpitämiseksi Suomen tulee kyetä osoittamaan, että kuluttajansuoja, petosten ehkäisy ja ongelmapelaamisen ehkäiseminen todella toteutuu. Muutoin yksinoikeusjärjestelmää ei voida pitää EU-oikeuden näkökulmasta sallittuna.

Pääministeri Matti Vanhasen II hallituksen ohjelmassa korostetaan rahapelivalvonnan riittävien voimavarojen tärkeyttä. Toimintakykyinen ja uskottava arpajaisvalvonta edellyttäisi arpajaislakihankkeen 28.4.2009 annetun loppuraportin mukaan arviolta 15-30 henkilötyövuoden panostusta. Nykyisin arpajaisten ja rahankeräysten valtakunnalliseen valvontaan käytetään alle kymmenen henkilötyövuotta, joista noin 3,5 henkilötyövuotta rahapelitoiminnan valvontaan.

Rahapelien valvonnan tehostaminen ei edellytä budjettirahoituksen lisäämistä, koska arpajaislain 46 §:n mukaan rahapeliyhteisöjen tulee korvata valtiolle rahapelitoiminnan valvonnasta aiheutuvat kustannukset. Arpajaislakia uudistetaan vastaamaan entistä paremmin EY-tuomioistuinikäytännön periaatteita. Lakiin otettavien säännösten tehokkaasta toimeenpanemisesta voidaan huolehtia vain riittävien resurssien avulla.

Kansalliset viranomaiset sekä muun muassa Euroopan parlamentti näkevät online-rahapelit erityisenä haasteena nyt ja tulevaisuudessa. Online-rahapelien yhtenäisyyttä koskevassa päätöslauselmassaan 10.3.2009 parlamentti katsoo, että internetissä aina käytettävissä oleva mahdollisuus pelata rauhassa online-rahapelejä, tulosten saaminen välittömästi ja mahdollisuus sijoittaa suuria summia aiheuttavat uuden peliriippuvuuden riskin. Kaikkia riskejä ei kuitenkaan ole vielä tiedossa ja niitä pitäisi tutkia tarkemmin.

Parlamentti kehottaakin jäsenvaltioita varaamaan riittävästi varoja online-rahapeleihin liittyvien ongelmien tutkimukseen, estämiseen ja hoitamiseen. Jäsenvaltiot saavat parlamentin päätöslauselman mukaan oikeutetusti rajoittaa online-rahapelipalvelujen tarjoamisen vapautta kuluttajien suojelemiseksi. On tärkeää, että jäsenvaltio, jossa kuluttaja oleskelee, voi tehokkaasti valvoa, rajoittaa ja seurata sen alueella tarjottuja rahapelipalveluja. Suomen kanta online-rahapelien järjestämiseen vastaa erittäin hyvin Euroopan parlamentin kantaa.

Rahapelien ja rahapelaamisen tutkimuksen saralla on syytä vahvistaa eri väestöryhmien (esimerkiksi nuoret ja ikääntyvät) ja riskirajoilla pelaavien tuntemusta sekä lisätä vastuullisen rahapelitoiminnan kehityksen seurantaa. Suomessa tulisi aloittaa ongelmapelaamisesta

ja peliriippuvuudesta aiheutuvien yhteiskunnallisten kustannusten arviointi. Näin tutkimus palvelee parhaiten rahapelihaittojen ennalta ehkäisyä.

Rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon sekä palveluiden kehittämisen painopiste suunnataan nyt ja lähitulevaisuudessa kiireellisimmin tarvittaviin palveluihin. Ongelmapelaamisesta kärsiville ja heidän läheisilleen kehitetään erityisesti matalan kynnyksen palveluja ja avohoitoa. Palvelujärjestelmän osaamisvaje on täytettävä ja tarpeenmukaiset palvelut taattava niin perus- kuin erityistasollakin.

Palveluita on voitava myös integroida, jotta usein monia liitännäisongelmia omaava peliasiakas saa tulevaisuudessa kaikki tarvitsemansa palvelut mieluiten samasta toimipisteestä tai kanavasta. Seuraavassa kehittämisvaiheessa painotetaan uusien pelihaittojen syntymisen ennaltaehkäisyä kansanterveysnäkökulmasta, mihin muun muassa nyt tekeillä olevalla arpajaislailla ja sen toteuttamisella voidaan vaikuttaa.

Rahapelien haittojen arviointi edellyttää uudenlaisia rakenteita ja ne taas sekä voimavaroja että laajapohjaista osaamista. Sosiaali- ja terveysministeriön teettämässä haitta-arvioinnin prosessikuvauksessa edellytetään rakennetta, jossa rahapeli tuotteen haitallisuutta ja tuotteen riskiominaisuuksia seurataan jatkuvasti.

Arpajaislakityöryhmä ehdottaa sosiaali- ja terveysministeriön tehtäviin tutkimuksen ja seurannan lisäksi rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoitojärjestelmän kehittämisen. Nykyisessä sirpaleisessa ja aiemmin täysin koordinoimattomassa kentässä tämä asettaa suuria haasteita.

On kuitenkin hyvä, että toimijoita on vielä tässä vaiheessa rajallinen määrä ja toimintoja voidaan hyvässä yhteisymmärryksessä kehittää ja sovittaa yhteen. Kansainvälisen yhteistyön lisäksi on ryhdyttävä tiivistämään lähiyhteisöjen, paikallis- ja aluetason sekä valtakunnallista strategiaa ja monialaista yhteistyötä rahapelihaittojen hillitsemiseksi.

# Lisää tietoa aiheesta

## Suomalaisia tutkimuksia, selvityksiä ja raportteja

### Rahapelaaminen

Aho, Pauliina & Turja Tuomo (2007): Suomalaisten rahapelaaminen 2007. Sosiaali- ja terveysministeriö ja Taloustutkimus.

Simpura, Jussi (toim.) (2006): Pelaamista - ilosta, rahasta, himosta. Tilastokeskuksen hyvinvointikatsaus 4/2006.

Falk, Pasi & Mäenpää, Pasi (1997): Lottomiljonäärit: tutkimus suomalaisista lottovoittajista. Gaudeamus, Helsinki.

### Rahapelijärjestelmä ja rahapelaamisen sääntely

Rahapelihaittojen ehkäisy 2008. Sosiaali- ja terveysministeriön Selvityksiä 2007:71.

Suomalainen rahapeli-, bingo-, tavara-arpajais- ja rahankeräyspolitiikka. Rahapelifoorummin linjaukset. Sisäasiainministeriön julkaisu 28/2006.

Määttä, Kalle (2008): Etärahapeliin sääntelystä. Stakes, Raportteja 2/2008.

Varvio, Saaramia (2007): Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Stakes, Työpapereita 24/2007.

Tammi, Tuukka (2008): Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miksi rahapeliongelma tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? Yhteiskuntapolitiikka 73 (2008):2, s. 176–184.

### Pelaaminen ja nuoret

Ahlström, Salme & Metso, Leena & Tuovinen Eeva Liisa (2004): Suomalaisten nuorten päihdeiden käyttö 1999 ja 2003. Espad -tutkimuksen taulukkoraportti. Stakes. Aiheita 32/2004. Helsinki.

Aho, Pauliina & Ilkas, Hannu (2006): Nuorten rahapelaaminen. 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat - puhelinhaastattelu. Sosiaali- ja terveysministeriö, 12/2006.



Aho, Pauliina & Ilkas, Hannu (2006): Nuorten rahapelaaminen. Ikärajan valvonta- koeostot ja havainnointi. Sosiaali- ja terveysministeriö, 12/2006.

Kurkela, Reijo (2001): Peruskoululaisten rahapeliä pelaaminen. Tutkimus oppilashuoltohenkilöstön kokemuksista nuorten pelaamisesta. Sininauhaliiton julkaisusarja 1/2001.

Taskinen, Teresa (2007): Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Rahapelit nuorten elämässä. Stakes, Työpapereita 25/ 2007.

### **Verkkopelaaminen**

Kinnunen, Jani & Paloheimo, Eetu (2007): Nettipokeri. Tampereen yliopiston Hypermedia-laboratorio ja Stakes, 2007.

Lähteenmaa, Jaana & Strand Teija (2008): Tutkimus velan ottamisesta rahapeleihin, erityistarkastelussa nettipokeri ja pikavippaaminen. Stakes, Raportteja 25/2008.

Svartsjö, Mikko; Kinnunen, Jani; Paloheimo, Eetu; Mäyrä, Frans (2008): Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Stakes, Raportteja 24/2008.

### **Peliriippuvuus**

Mielonen, Harri & Tiittanen, Harri (1999): ”Sitä ajatteli, että jos sitä nyt voittaa...” Peliriippuvaisten kokemuksia ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta. A-klinikkasäätiön raporttisarja nro 32. Helsinki.

Murto, Lasse & Niemelä Jorma (1993): Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profilista. A-klinikkasäätiön raporttisarja nro 11, Helsinki 1993.

Nuorvala, Yrjö & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Huhtanen, Petri (2009): Mielenterveyden häiriöt yleisiä peliongelmaisilla päihdepalvelujen käyttäjillä. Tiimi 2/2009.

Jaakkola, Tapio: Pelihimo - miten tunnistaa salattu ongelma? Duodecim 124 (2008):5, s. 504-510

Poteri, Riitta & Tourunen, Jouni (1995): Asiakkaana ongelmapelaaja. Siniset vihkot. Sininauhaliiton julkaisusarja 2/1995.

Rantala, Kati & Tarkkala, Heta (2009): Kotitalouksien velkaongelmien nykytila ja kehitys. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimustiedonantoja 90.

## **Rahapeliongelmien hoito**

Ahonen, Jukka & Halinen, Isto (2008): Yhteisöllinen avohoito rahapeliongelmaisten tukena. Mallin kehittäminen ja yhteishoidon vaikutukset. Stakes, Stakesin raportteja 12/2008.  
Ahonen, Jukka (2008): Rapeli-yhteisön loppuraportti. A-klinikkasäätiö, A-klinikkasäätiön monistesarja nro 60.

Erkkilä, Jaakko & Eerola, Tuomas (2001): Hallitsetko sinä pelejä vai pelit sinua. Tutkimus ongelmapelaajien monimenetelmäisestä kuntoutusprojektista. Kopijyvä Oy, Jyväskylä.

Huotari, Kari (2007): Pelaaminen hallintaan - Kuntoutus- ja koulutusohjelman ulkoinen arviointi. Sosiaalipedagogiikan säätiö.

Jaakkola, Tapio (2007): Peluuri-vuosiraportti 2006. Tietoa toiminnasta ja soitetuista puhe-  
luista.

Jaakkola, Tapio (2008): Peluuri-vuosiraportti 2007. Tietoa toiminnasta ja soitetuista puhe-  
luista.

Jaakkola, Tapio (2009): Peluuri-vuosiraportti 2008. Koukussa?

Halme, T. Jukka & Tammi, Tuukka (2008): Katsaus ongelmapelaamisen ja patologisen pelaamisen hoitoa koskevaan vaikuttavuustutkimukseen: tutkimus on vähäistä ja tulokset epävarmoja. Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti, 2008:45, s. 301–313.

Turja, Tuomo (2006): Kuntien käytännöt ja tiedon taso rahapeliongelmaisten hoidossa. Sosiaali- ja terveysministeriö, 9/2006.

Nikkinen, Janne (2008): Sosiaalieettinen näkökulma rahapeliongelmien ehkäisyyn ja hoitoon. Stakes, Työpapereita 30/2008.

## **Ongelmapelaajan läheiset**

Pajula, Mari (2007): Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä? Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin. Stakes, Työpapereita 26/2007.

Pölkki, Mervi & Siitari, Nina (1996): Elämä pelaajan lähellä Hinta ja tilausohjeet Sininauhaliiton sivuilla Siniset vihkot. Sininauhaliiton julkaisusarja 1/1996. Sininauhaliitto, Helsinki.

## **Oppaat lasten ja nuorten pelaamisesta**

Pennit miljooniksi. Tietoa lasten ja nuorten pelaamisesta ja sen haitoista. Sininauhaliitto, 2001.

## **Oppaat ongelmapelaajille**

Saarinen, Sari (toim.) (2005): Kaikki peliin? Irti pelaamisen pakosta. Esite ihmiselle, joka huolestunut omasta pelaamisestaan. Sininauhaliitto, A-klinikkasäätiö.

Elämän valttikortit. Opas peliongelmaisille. A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto.

Oppaat pelaajien läheisille ja pelaajia työssään kohtaaville

Pajula, Mari (2005): Ihmissuhteet pelissä. Opas peliongelmaisten omaisille ja läheisille. A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto.

Pelin merkit -tukiaineisto. Tietoa rahapeleistä ja peliongelmaista työssään peliongelmaa kohtaaville. Stakes, toinen tarkistettu painos 2008.

Viimeiseen centtiin. Kehitysvammaisen pelaajan läheisille ja kehitysvamma-alan työntekijöiden avuksi peliongelman tunnistamisessa ja tekemisessä hallittavaksi. Sininauhaliitto 2004.

## **WWW-sivuja:**

A-klinikkasäätiö:	<a href="http://www.a-klinikka.fi/">http://www.a-klinikka.fi/</a>
Alkoholitutkimussäätiö:	<a href="http://www.alkoholitutkimussaatio.fi/">http://www.alkoholitutkimussaatio.fi/</a>
Elämä on parasta huumetta ry:	<a href="http://www.eoph.fi/">http://www.eoph.fi/</a>
Fintoto Oy:	<a href="http://yritys.fintoto.fi/">http://yritys.fintoto.fi/</a>
Jyväskylän päihdepalvelusäätiö:	<a href="http://www.paihdesaatio.fi/">http://www.paihdesaatio.fi/</a>
Pelitoiminnan tutkimussäätiö:	<a href="http://www.pelisaatio.fi/">http://www.pelisaatio.fi/</a>
Peliverkko:	<a href="http://blogs.helsinki.fi/peliverkko/rahapelitutkijat-verkostoituvat/">http://blogs.helsinki.fi/peliverkko/rahapelitutkijat-verkostoituvat/</a>
Peluuri – auttava puhelin:	<a href="http://www.peluuri.fi/">http://www.peluuri.fi/</a>
Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus:	<a href="http://www.socca.fi/">http://www.socca.fi/</a>
Raha-automaattiyhdistys:	<a href="http://www.ray.fi/">http://www.ray.fi/</a>
Sininauhaliitto:	<a href="http://www.sininauhaliitto.fi/">http://www.sininauhaliitto.fi/</a>
Sisäasiainministeriö,	
Arpajais- ja asehallintoyksikkö:	<a href="http://www.intermin.fi/arpajaisase">http://www.intermin.fi/arpajaisase</a>
Sosiaali- ja terveysministeriö,	
haittojen ehkäisyn ryhmä:	<a href="http://www.stm.fi/hyvinvointi/paihdehaitat/rahapelihaitat">http://www.stm.fi/hyvinvointi/paihdehaitat/rahapelihaitat</a>
Sosiaalipedagogiikan säätiö:	<a href="http://www.sosped.fi/">http://www.sosped.fi/</a>
Tampereen yliopiston informaatio-	
tutkimuksen ja interaktiivisen	
median laitos:	<a href="http://www.uta.fi/laitokset/infim/">http://www.uta.fi/laitokset/infim/</a>
Terveysten ja hyvinvoinnin	
laitos, rahapelihaitat:	<a href="http://www.thl.fi/pelihaitat/">http://www.thl.fi/pelihaitat/</a>
Veikkaus Oy:	<a href="https://www.veikkaus.fi/info/index.html">https://www.veikkaus.fi/info/index.html</a>

## ENSIMMÄINEN SUOMALAISEN RAHAPELAAMISEN VUOSIKIRJA

Tämä on ensimmäinen suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja. Se esittelee tuoretta tietoa rahapelijärjestelmästä ja kentän toimijoista, rahapelipoliitiikasta ja sen kehityksestä, rahapelaamisen yleisyydestä ja rahapelaamisen tunnusluvuista, rahapelitutkimuksesta sekä rahapelihaittojen ehkäisystä.

Rahapelitoiminnan kotimainen ja kansainvälinen kehitys on kuitenkin nopeaa. Tämä vuosikirja kuvaa rahapelipoliitiikan tilaa loppukeväällä 2009.

Kirja on suunnattu pääasiassa päättäjille ja medialle. Myös rahapelaamiseen liittyviä asioita työssään kohtaavat, eri alojen tutkijat ja rahapeliasioista kiinnostuneet kansalaiset löytävät vuosikirjasta ajankohtaista tietoa rahapelaamisesta ja rahapelijärjestelmästä.

Tämän vuosikirjan laatimiseen ovat osallistuneet sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö (AAHY), sosiaali- ja terveysministeriö sekä terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL).